LUTHER BLISSETT??

internet

cyber underground

Un viaggio nel mondo delle filosofie digitali

Ipertesti
SIMONE

Home page

Indietro Avanti Interrompi Aggiorna Pagina iniziale Preferiti Cronologia Ricerca Riempimento autom. Grande Piccolo Stampa Posta

Indirizzo: http://VuVuVù Cyberundergound Vai

CYBERUNDERGROUND

Un viaggio nel mondo delle filosofie digitali

Ogni giorno, in tutto il mondo capitalista, un numero sempre maggiore di persone naviga in Rete e, in generale, gli utenti spendono sempre più tempo in Internet.
Secondo la Global Reach, alla fine del 2000 erano già 288 milioni, mentre altre fonti parlano perfino di 700 milioni. Colpisce, però, il tasso straordinario di crescita. Nel 1996 gli "internauti" nel mondo erano solo 40 milioni; secondo l'istituto canadese Angus Reid, saranno oltre un miliardo nel 2005.
Orbene, malgrado questa diffusione galoppante, c'è da rilevare che sono molto pochi, statisticamente parlando, gli utenti che conoscono i sotterranei di Internet.
Esiste un fervido mondo underground che dall'*ulespazio* (il termine di neoconio è dello scrivente, dal greco *ulè*, materia), ovvero dallo spazio materiale, è passato al cyberspazio, qua ricavandone nuovi stimoli per tentare imprese impossibili per la ricostruzione dell'uomo.
Spesso nella storia si è verificato che la tecnologia non si è concretizzata solo in uno strumento facilitativo delle pratiche umane, ma si è risolta essa stessa in un aumento di potenza culturale e creatrice.
Basti pensare alla scoperta dell'energia elettrica che ha proprio permesso la creazione dei computer come oggi li conosciamo, rimanendo altrimenti ancorati a sistemi di calcolo fatti con puri strumenti meccanici, come solevano fare i mirabili costruttori d'automi del '700.
Il computer stesso ha potenziato le capacità umane in molti campi, creando nuovi mondi com'è capitato a livello di quell'underground

esistente già come filone infrastorico-irrazionalistico e riscoperto dalle generazioni che facevano capo al '68.
Proprio la beat generation degli anni '60 ci fornisce le quattro vie della Rivoluzione Giovanile di cui fu profeta Herbert Marcuse: l'Antiletteratura, l'Antiarte, l'Antipolitica e la Mistica.
Noi qui intendiamo andare oltre la Rete di Superficie e verificare con rapidissimi salti, com'è proprio del metodo internettiano, le strutture della filosofia sotterranea per far sì che chiunque possa conoscere il fervido mondo del cyberunderground, fatto di meraviglie, miscele esplosive, coniugazioni alchemiche, ma soprattutto di soluzioni giovanili e geniali.
Questo cyberlibercolo, attraverso balenanti messaggi, url, documenti originali, testi antologici, foto, disegni, bibliografie, link, assemblaggi studiati, rifiniture, limature è quindi dedicato a tutti coloro che, giovani e vecchi con lo spirito di giovanilità, vogliano addentrarsi senza paura nelle acque dell'Oceano profondo internettiano col coraggio che fu proprio del nostro avo mediterraneo, il mitico CyberUlixes.

1

Antiletteratura

Una fonte primaria del Cyberunderground può essere colta nell'Antiletteratura, fenomeno assai vasto in cui la produzione artistica a tutti i livelli (letteratura, pittura, architettura etc.) si è posta nel '900 non solo come rovesciamento del tradizionale estetico ma anche come rivolta contro un modo di essere, ribaltando i luoghi comuni di una società repressiva e consumistica a favore di un nuovo modo di vivere e della ricerca di un nuovo modo di sentire: attraverso l'espansione della coscienza.

La Beat Generation

Alla pubblicazione del poemetto *Howl* (*Urlo*, 1956) di Allen Ginsberg e del romanzo *On the road* (*Sulla strada*, 1957) di Jack Kerouac si fa risalire la nascita della *beat generation*, movimento che trovò sulla West Coast, in California e a San Francisco in particolare, la patria d'elezione.

Anarchici, anticonformisti e antiformalisti, i poeti e gli scrittori beat (tra cui, oltre ai già citati Kerouac e Ginsberg, ricordiamo Lawrence Ferlinghetti, Timothy Leary, Gregory Corso) erano fieramente avversi alla società dei consumi e al tipo di integrazione che essa richiede, e fortemente attratti dal misticismo orientale.

Beat Generation

http://beatgeneration.freeweb.supereva.it/

La letteratura beat, analisi, riflessioni e poesie. In questo sito potete trovare opere di Ginsberg e di Kerouac, foto e saggi. Dedicato a chi non sa nulla di questo fenomeno targato America anni '50 e '60 e a chi ne è innamorato. La pagina si apre con un motto significativo: *anarchia puramente mentale*.

La Beat Generation

http://digilander.iol.it/laBeatGeneration

Una ricerca sul fenomeno beat e l'America degli anni Cinquanta. Kerouac, Ginsberg, Corso, Ferlinghetti, Snyder, Burroughs e Dylan. Un viaggio semplice e completo negli anni Cinquanta dell'*American Dream*.

Altri siti

Jack Kerouac chronology plate
www.clark.net/pub/cosmic/jkchrono.html
Tutto ciò che c'è da sapere sul padre della cultura *on the road* e sulle sue opere. In inglese.

Allen Ginsberg
www.ginzy.com
Altro protagonista del beat-pensiero. Ginsberg in notizie, poemi, immagini, interviste, articoli e battute. In inglese.

Kerouac's page
http://digilander.iol.it/kerouacpage/
Sito dedicato alla Beat Generation con notizie su Kerouac, Burroughs e Ferlinghetti.

cliccando /

Herbert Marcuse

Filosofo tedesco (1898 - 1979) che s'inserisce negli anni '60 per dare una svolta «politica» alla rivoluzione giovanile diventando uno dei Profeti della Nuova Era Ludica.
Esule all'avvento del nazismo, dal 1934 visse e insegnò negli USA. I suoi studi, indirizzati alla reinterpretazione del marxismo, lo hanno portato a un'analisi fortemente critica sia della società sovietica sia di quella statunitense (*Marxismo sovietico, L'uomo a una dimensione*). Descrisse la società industriale contemporanea come una società repressiva e ipotizzò una società pacificata, liberata con il progresso tecnico dalla lotta per l'esistenza. Altre opere: *Ragione e Rivoluzione*; *Eros e Civiltà*; *La fine dell'utopia*; *Controrivoluzione e rivolta*.

Il sito di Marcuse 2000

http://utenti.tripod.it/Marcuse2000/

Un sito agile per sapere tutto di Marcuse, con bibliografia del sociologo, la teoria degli uomini-bolla nati con una bolla monocromatica che ne condiziona l'esistenza, cenni sul postmodernismo.

cliccando 2

Il cyberspazio

Il termine *cyberspazio* si riferisce allo spazio virtuale e fu coniato da quello straordinario affabulatore della «deriva postmoderna» che è William Gibson nel racconto *Burning Chrome* e poi reso popolare nel 1983 nel suo *Neuromancer*, definito «un'allucinazione vissuta consensualmente ogni giorno da miliardi di operatori legali... una rappresentazione grafica di dati ricavati dai banchi di ogni computer del sistema umano. Impensabile complessità. Linee di luce allineate nel non-spazio della mente, costellazioni di dati. Come le luci di una città che si avvicinano...».

URANIA
I ROMANZI
GIÙ NEL CIBERSPAZIO
William Gibson
MONDADORI

È uno spazio che non si misura sulla base delle distanze, ma per aspetti tecnici che consentono una più rapida fruizione delle informazioni. Se, secondo il motto baconiano «sapere è potere», chi ha nelle mani il media

tecnologico per scambiare e gestire velocemente masse d'informazioni, di correlarle, distribuirle etc. ha il potere di diventare il padrone del mondo.

Conoscere William Gibson

www.delos.fantascienza.com/delos37/gibson.html

Tutto sull'autore di Neuromante.
Leggiamo su questo sito: Se vi chiedete perché dovreste leggere mai William Gibson, potrei rispondervi anche solo perché è riuscito a scrivere che «Il cielo sopra il porto aveva il colore di un televisore sintonizzato su un canale morto».
Neuromancer (1984, tr. it. *Neuromante*, ed. Nord, 1991) è letteralmente «il negromante dei neuroni», ossia lo stregone dei neuroni. In riferimento alla possibilità, esplorata nel libro, di installare i sistemi di stimolazione percettiva direttamente nelle sinapsi neuroniche, insomma nel sistema nervoso.

cliccando 3

Il postmodernismo

Il termine *postmoderno* fu coniato negli Stati Uniti verso la fine degli anni Sessanta per definire, in architettura, un movimento di rivisitazione del passato che intendeva reagire al funzionalismo e al razionalismo esasperato. Si manifestò come una contaminazione di stili di secoli di-

versi e un rilancio della libertà creativa dell'artista, passando dal campo specifico dell'architettura alle arti figurative, alla letteratura, alla filosofia, esprimendo, quale componente comune, il superamento delle avanguardie e del loro linguaggio.
Che cos'è in nuce il postmodernismo? Lo ricaviamo dall'oriundo egiziano Ihab Hassan, che nel '71 inaugura il *Postmodernismo* negli USA; egli scrive ne *La questione del Postmodernismo*: «Il postmodernismo deriva dall'estensione tecnologica della coscienza, un tipo di gnosi del XX secolo, cui contribuiscono il computer e tutti i nostri vari media [compreso quel medium mongoloide che chiamiamo televisione, nota di rete]». Interessante anche lo spunto dello Smembramento di Orfeo, celebrato nel saggio di Hassan.
Le Ménadi sono le avanguardie artistiche e letterarie del Novecento. Orfeo rappresenta il lògos, ovvero lo spirito di razionalità elaborato dalla civiltà occidentale. Le prime fanno a pezzi il secondo, che ne aveva rifiutato le *avance*, e gettano il suo capo in un fiume. Ma questo galleggia e continua a cantare il suo amore per la sventurata Euridice (il mitico poeta e musico non era riuscito a strapparla — causa una sbirciatina incauta, ricordate? — alle tenebre dell'aldilà). Segno consolante che l'arte e la letteratura sopravviveranno, anche se profondamente mutate e avulse dal corpo isterilito della modernità.
In altri scritti, lo stesso Ihab Hassan cita Jacques Derrida, Michel Foucault, Gilles Deleuze. Altri critici citano Sören A. Kierkegaard, Friedrich Nietzsche, Martin Heidegger. Altri ancora, Italo Calvino, Gabriel García Marquez, Jorge L. Borges. A monte, si può aggiungere perfino la poesia araba simbolista, non esente da influssi nicciani; recita la lirica *Orfeo* del siriano 'Ali Ahmad Sàld Adonis: «Io sono la lingua di un dio a venire...».
Durante un viaggio americano, Jean-François Lyotard rimane colpito dalla inedita versione dell'antico e familiare mito mediterraneo o, piuttosto, dagli appunti mossi da Hassan e soci al «logocentrismo» della nostra tradizione culturale. Neppure a caso, questi sembrano concordare con certi argomenti dei pensatori della cosiddetta «rinascita nicciana» francese.
Tornato in Francia, nel '79 il filosofo stende un saggio altrettanto noto, *La condizione postmoderna*, che diffonde in Europa il verbo postmoderno.

Fantascienza radicale. Il cyberpunk in America
La narrativa americana di Pino Blasone
http://www.intercom.publinet.it/1999/intrcyb.htm

Ospitata dal sito «Intercom - Science Fiction Web», l'Introduzione alla narrativa cyberpunk di Pino Blasone costituisce un ottimo modo per conoscere a fondo l'argomento, trattato qui da un esperto capace di dare un'idea profonda e analitica del fenomeno. Tutta da leggere anche la pagina http://digilander.iol.it/pinoblasone/america.htm.

La cyberfantascienza

Se all'effervescente e assemblante Postmodernismo possiamo attribuire la paternità del Cyberpunk, la maternità va riconosciuta alla cyberfantascienza, legata prima di tutto al nome di Gibson, riconosciuto come maestro di quella che Bruce Sterling definisce «fantascienza hard radicale» o *New Wave*.
Gibson è indubbiamente l'esponente più rappresentativo della letteratura fantascientifica cyberpunk, imperniata sul rapporto sempre più ambiguo instauratosi tra esseri umani e computer. Il cyborg, l'organismo cibernetico, è un ibrido fra essere umano e macchina.
Nei romanzi del maestro, popolati da ogni sorta di avventurieri e criminali, si respira l'opprimente atmosfera resa celebre dal film *Blade Runner* (1982) di Ridley Scott. Uomini, cyborg e alieni si confondono, dando

vita a una macabra danza i cui protagonisti paiono mossi da un'intelligenza misteriosa e in qualche modo ostile. L'essere umano, elemento debole della triade, è destinato a pagare il prezzo più alto, senza peraltro garantirsi il diritto alla sopravvivenza.
Sia *Neuromante* che *Blade Runner* furono salutati, quindi, come l'esordio del nuovo sotto-genere di fantascienza, chiamato «Cyberpunk». *Cyber*, per l'ambientazione: un mondo post-apocalittico, ecocida, tecnofeticista e post-umano; *punk*, poiché i personaggi principali sono di solito antieroi che lottano contro multinazionali estremamente potenti o contro organizzazioni militari.

Di Gibson abbiamo già detto qualcosa. Un autore che ha rivoluzionato la fantascienza descrivendo il mondo a venire impregnato contemporaneamente dalla perfezione digitale della Matrice, megarappresentazione dei dati, e dal fetore di un estremo degrado della civiltà.
In questa scia fu proprio Sterling (1954) a teorizzare il cyberpunk come la sola forma di letteratura fantascientifica capace di confrontarsi con gli scenari di un prossimo futuro dominato dallo strapotere delle reti. Ed è così che l'«immaginario» filosofico tiene dietro a quello tecno-scientifico, contesto nell'ambito del quale si chiarisce la professione di «antiumanismo» da parte di Sterling in *Cyberpunk* negli anni Novanta.

Postmodern Science Fiction and Cyberpunk

www.georgetown.edu/irvinemj/technoculture/pomosf.html

W.F. Gibson è nato nel 1948 a Wytheville, in Virginia, trasferendosi successivamente in Canada, prima a Toronto e poi a Vancouver. Dopo essersi laureato in letteratura inglese ha svolto una lunga serie di lavori irregolari, a partire dal lavapiatti, quando si è sposato, almeno fino al successo che lo porta alla ribalta mondiale con Neuromante.
Sembrerà strano, ma l'uomo che ha immaginato il mondo futuro come assolutamente dipendente dal computer in realtà di informatica non ne masticava poi tanta... almeno fin quando non è divenuto famoso e ha imparato a forza a giochicchiare con un computer e a gironzolare per Internet.
Ulteriori informazioni sono reperibili partendo da questo sito.

Bruce Sterling Page
www.geocities.com/Area51/Cavern/3152/sterling.htm

Finalmente anche qualche notizia su Bruce Sterling, scrittore, giornalista e critico, nato nel 1954. Ha scritto sei romanzi di fantascienza e due raccolte di racconti. Nel 1986 ha curato l'antologia *The cyberpunk antology*, il documento definitivo del movimento cyberpunk.
Nel 1992 ha scritto il libro *The Hacker crackdown: law and disorder on electronic fontier*, che è ora possibile consultare su Internet (all'Url www.lysator.liu.se/etexts/hacker/), con una nuova introduzione e postfazione. Ha collaborato regolarmente, interessandosi di scienza popolare e critica letteraria, con numerose riviste tra cui *The Magazine of Fantasy and Science Fiction*, *Interzone*, *Science Fiction Eye*.

Altri siti su Bruce Sterling

The Bruce Sterling Online index
http://lonestar.texas.net/~dub/sterling.html

Bruce Sterling
http://www.intercom.publinet.it/Sterling.htm
Per sapere velocemente tutto sull'autore con una sintesi delle storie narrate.

Il transrealismo

Definiti curiosamente anche «neuro-romantici» o «transmaniaci», i Cyberpunk si sollevarono dall'effimero grazie al varo di un'embrionale teoria estetica quale il Transrealismo, che assicurava consensi e orizzonti più ampi e duraturi. Fu il noto matematico Rudy Rucker (Louisville, Kentucky, 1946), in arte Rudy, a teorizzare il Transrealismo, in una certa misura identificabile con il Cyberpunk stesso.
Nel *Manifesto transrealista*, uscito su «The Bullettin of the Science Fiction Writers of America» nell'83, il narratore Rucker proclama: «Il Transrealismo non è tanto un tipo di fantascienza, quanto di letteratura d'avanguardia. Io sento che esso è l'unico approccio valido alla letteratura, a questo punto della storia».
Una posizione analoga è stata assunta dalla saggista Donna Haraway (solo di recente tradotta da noi per la Feltrinelli con il suo *Manifesto Cyborg*), la quale sostenne che la fantascienza lievitata dalla teoria del Postmodernismo — allora in gran voga — avrebbe rimpiazzato il romanzo borghese e realista in quanto forma letteraria preminente.

Rudy Rucker's Home Page

www.mathcs.sjsu.edu/faculty/rucker/index.html

Sempre nel *Manifesto transrealista*, Rucker afferma il principio che la realtà «normale» non è che uno dei livelli dell'essere, a volte riduttivo se non fuorviante, visione esaltata dalle odierne elaborazioni informatiche

della realtà virtuale. Vi scrive: «Lo scrittore transrealista elabora la percezione immediata in versione fantastica... Gli strumenti classici della fantascienza... rispecchiano modi archetipici di percezione... Il Transrealismo intende occuparsi non solo della realtà immediata, ma anche del livello superiore di realtà da cui la vita è circondata». Conclude con l'invito a rovesciare l'«immediata percezione in chiave fantastica».

Hyperlink to Donna Haraway

http://www.asahi-net.or.jp/~RF6T-TYFK/haraway.html

Una incredibile raccolta di risorse Web su Donna Haraway. Un punto di partenza insostituibile.

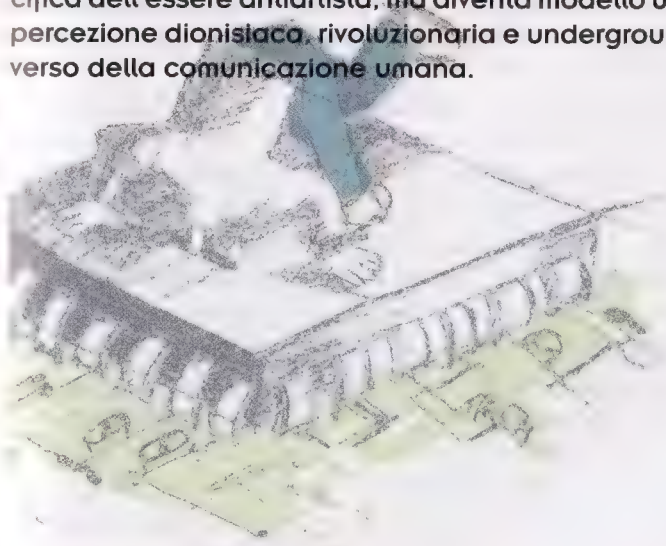
Cyberpunk Literature

www.cyberpunkproject.org/idb/literature.html

Utile, in particolare, una sezione che riporta un elenco molto lungo di autori con relativi tioli dei libri. Non per tutti, ma per molti di questi titoli è disponibile un breve accenno al soggetto. L'elenco è in via di completamento.
L'indirizzo diretto è http://www.cs.ubc.ca/spider/harrison/Cyberpunk/cyberpunk.html.
C'è anche una lista (quasi) completa di autori e titoli, ma senza riferimenti ai contenuti. In questa, però, troviamo un certo numero di copertine della prima uscita.
Il tutto all'Url http://www.nyx.net/~astoker/cpbooks.html#books1.

2

Antiarte

In questo capitolo raccontiamo una serie di rovesciamenti del comune modo di percepire il mondo interessanti la geografia, il territorio, i media, l'individuo, ma soprattutto l'arte che, in quanto massificata, per mantenersi vitale deve continuamente porsi in opposizione a se stessa, vale a dire trasformarsi in antiarte. L'arte così sperimentata non è solo produttrice di un'estetica alternativa e specifica dell'essere antiartista, ma diventa modello universale per una percezione dionisiaca, rivoluzionaria e underground dell'intero universo della comunicazione umana.

Il lettrismo

Scopriamo il lettrismo sfogliando virtualmente le pagine del sito dei «Giovani poeti d'azione», e precisamente digitando http://utenti.tripod.it/poetidazione/index-9.html#Lettrismo.
Il lettrismo venne fondato a Parigi dopo la Liberazione del '46 da Isidore Isou (1925, Botosani, Romania) che ne è stato il maggior teorico e che lo ha definito come «arte che accetta la materia delle lettere ridotte e diventate semplicemente se stesse». L'idea centrale del nome, *la lettrie, le lettrisme*, è che non esiste niente nello Spirito che non sia o non possa diventare Lettera. Di qui l'uso di onomatopee, borborigmi, interiezioni...
Dapprima si occupa di poesia, ma presto si apre a qualsiasi tipo di scrittura e al campo dell'arte plastica, quando l'esplorazione del segno grafico (all'inizio in latino, poi inventato) appare come l'apertura verso un campo nuovo che sfugge alla sterile opposizione tra figurazione e astrattismo.
Dispiegando un'energia combattiva, Isou, presto raggiunto da Maurice Lemantre (1926, Parigi) e da molti giovani «lettristi», moltiplica i manifesti (una ventina prima del 1967), i dibattiti, gli interventi nelle riviste, le mostre e le serate-spettacolo. Rappresentanti del gruppo sono, oltre a Isou, Maurice Lemantre, François Dufrêne, André Martel.
Rinnegando i possibili predecessori (da Chlebnikov o Iliazd alla poesia fonetica di Hausmann), il lettrismo vuole essere la prima avanguardia capace di esplorare l'espressività del suono e sviluppare una creatività generalizzata. Accumula i concetti «teorici»: metagrafia, ipergrafia (fatta di segni e macchie) etc. per unificare pittura, scultura e scrittura e, come qualsiasi gruppo, produce i propri eretici che se ne allontanano (Dufrêne).
Nella pittura lettrista, qualsiasi grafia interviene contemporaneamente come elemento pittorico e come segno espressivo, cellula a partire dalla quale si elabora l'opera, che si tratti di disegno, tela, volume od oggetto.
Prendendo a prestito le sue impaginazioni dall'astrazione geometrica e dal fumetto - dato che si tratta di solito di riempire di segni superfici definite -, la pittura lettrista, pur diversificandosi nei lavori di Spacagna, Sabatier, Satie o Curtay, sembra sprovvista di un impatto plastico, anche se dichiara di volersi collocare al di là della pura plasticità.

Sandro Ricaldone Webpage

www.geocities.com/Paris/Rue/4853/index.html

In questo sito è possibile trovare — con un motore di ricerca interno — scritti, interviste etc. sul lettrismo, senza però dimenticare le altre avanguardie europee di fine secolo.

Il situazionismo

Ancora dalle pagine del sito dei Giovani Poeti d'azione, all'indirizzo http://utenti.tripod.it/poetidazione/index-9.html, qualche informazione preliminare sul situazionismo, un movimento estetico-politico nato negli anni '50 che si proponeva la destrutturazione delle forme artistiche e del linguaggio dei media.
L'Internazionale Situazionista (in sigla I.S.) che ne nasce viene ufficialmente fondata nel mese di luglio 1957 a Cosio d'Arroscia (in provincia di Imperia). Vi aderiscono artisti e teorici di molti paesi, sia europei sia extraeuropei, provenienti da gruppi e movimenti preesistenti: da «Cobra», dall'«Internazionale Lettrista» (nata dall'ala radicale di Guy Debord del «Movimento lettrista» in seguito alla scissione dal Lettrismo), dal «Movimento per una Bauhaus Immaginista», dall'«Associazione psicogeografica di Londra».

I situazionisti reputano che il mondo «moderno» soffochi qualsiasi capacità poetica, faccia dell'arte una mercanzia decorativa come le altre e culmini in una «società dello spettacolo» (Guy Debord), che mostri, infine, solo rappresentazioni false, perché idealizzate, delle relazioni imposte a ciascuno.
L'essenziale dell'azione dell'I.S. si esercita nel campo della politica, della critica dei costumi e dei rapporti sociali, con gli scritti, il cinema e l'azione diretta. L'attività artistica è concepita solo come uno dei mezzi di una rimessa in discussione violenta e globale dell'ordine stabilito.
Jorn svia le «croste» comprate al mercato delle pulci, Constant propone *maquette* e disegni che illustrano un'«urbanistica unitaria» dove l'individuo possa vivere le sue passioni, Pinot-Gallizio utilizza dipinti industriali per sfuggire alle costrizioni stilistiche o culturali.
Desiderosi di finirla con l'isolamento dell'arte rispetto al quotidiano, i Situazionisti propongono pratiche artistiche che si realizzano direttamente nella vita («dérives», «situazioni») e portano una certa cura all'elaborazione grafica dei loro testi.
Negli anni successivi, nel tentativo radicale di realizzare l'arte nella vita, l'I.S. si trasformò in un movimento di agitazione rivoluzionaria che influenzerà profondamente, soprattutto in Francia, artisti, intellettuali dell'accademia e quei movimenti di contestazione e rivolta esistenziale che sfoceranno nel '68.
L'I.S. si scioglie nel 1972. Ma le sue prese di posizione — dopo aver trovato un'attualizzazione manifesta nel maggio/giugno 1968 — sono periodicamente riattivate da avanguardie volutamente marginali e fuggitive («Provos» degli anni settanta), mentre alcuni dei suoi concetti (società dello spettacolo, sviamento, arte-mercanzia) continuano a suscitare echi.

Banalità di base

http://art.ntu.ac.uk/mental/storie/BBit99.htm

Una breve storia dell'Internazionale Situazionista, diretta a tutti coloro che hanno sempre sentito parlare dell'I.S. in termini vaghi e confusi e che sentono il bisogno di una mappa per orientarsi fra il materiale originale.

Biblioteca dell'egoista

http://digilander.iol.it/biblioego/

La biblioteca dell'egoista dispone di decine di migliaia di libri, riviste, estratti, ritagli, materiali mediatici.
Alla pagina http://digilander.iol.it/biblioego/IS.htm un breve saggio sull'Internazionale Situazionista, ma se volete saperne di più provate ad effettuare una ricerca per parola chiave.

Nothingness.org

www.nothingness.org

In questo sito troverete molte informazioni sull'I.S. e, alla pagina www.nothingness.org/si/debord/index.html, su Guy Debord (1931, Parigi - 1994, Champot), geniale letterato e cineasta d'oltralpe, nonché uno dei fondatori della rivista «Internazionale Situazionista» (uscita fra il 1958 e il 1969) della quale fu anche direttore. È considerato uno dei padri della rivolta del maggio parigino. Vi partecipò in prima fila sulle barricate durante l'occupazione della Sorbona.

Ha pubblicato poche opere, ma di enorme valore, ed è stato autore di diverse pellicole cinematografiche come *Hurlements en faveur de Sade* (1952), *La società dello spettacolo* (1973) tratta dall'omonimo libro e *In girum imus nocte et consumimur igni* (1978 — il titolo è un palindromo, ovvero può essere letto anche al contrario).
Il suo capolavoro fu il celebre saggio *La società dello spettacolo* (Parigi - 1967) vera pietra miliare dell'antagonismo critico radicale alla società moderna vista come creatrice di immagini che della cosa non rimandano più nulla. Con quel libro scosse il mondo della cultura europea sostenendo che lo «spettacolare-integrato», cioè la presenza continua — ed invadente — dei media in tutti gli ambiti della realtà potesse trasformarsi in un'unica e grande mistificazione, a tutto vantaggio del potere politico ed economico.
I media, quindi, e con loro tutto l'*establishment*, per i situazionisti ed i loro epigoni meritavano di «essere combattuti con le loro stesse armi», misura per misura, falsità per falsità: per anni i giornali inglesi, ad esempio, sono stati tratti in inganno recensendo opere letterarie e cinematografiche che in realtà non esistevano, se non nelle «bufale» colossali e nei tranelli perfidamente organizzati dai locali «corsari» dell'*underground*.
Debord pubblica, infine, a completamento della «Società dello spettacolo» i *Commentari sulla società dello spettacolo* (1988) dove rileva come le sue tesi del '67 siano state tutte confermate dalla storia e come la società modernizzata sia degenerata ormai nel «segreto generalizzato; il falso indiscutibile; un eterno presente». L'ultima opera incompiuta è la sua autobiografia *Panegirico* della quale pubblica solo il primo volume.
Muore suicida a Champot alla fine del 1994.

Internazionale situazionista 1958-1969

www.geocities.com/Hollywood/3879/naut002.htm

«Da principio ci fu la critica dell'arte e l'individuazione di snodi essenziali affinché l'arte, morta nelle morte forme, potesse finalmente esprimersi nella vita. Poi ci fu l'esercizio dell'arte della critica che si coniugò, nella misura possibile offerta dalla storia, con la sovversione sociale ed intellettuale. Questa può essere la sintesi del percorso dell'I.S. negli anni in cui fu attiva». Così comincia questa pagina di recensione di un libro

edito da Nautilus, un autentico squarcio illuminante sul fenomeno situazionista.

Spunk Library

www.spunk.org/library/pubs/ran/sp001771.html

All'interno di questa pagina troverete *Distruzioni per l'uso, Parlare e scrivere come un vero situazionista*. Un piccolo manuale indispensabile a non fare cattive figure nella società della falsificazione e della simulazione. A cura di Luther Blissett naturalmente...
Dà già una sensazione del modo in cui in realtà vediamo molti aspetti del situazionismo!

Altri siti sul situazionismo

Storie e/o storielle su un'occasione mancata in Alba

www.areacom.it/astragalo/testi/bauhaus/bau01.html

La Provincia di Cuneo è sempre stata parca nel creare cultura.
Ed è per questo che, quando a Carrù, paese di 5.000 anime nella Langa più verace, quella Alta, nacque l'Astragalo, quasi si stentava a credere alle proprie pupille.
L'Astragalo era una pubblicazione di qualità, un piacere culturale superato in Italia forse solo da «In forma di parole», altro grande vettore di cultura. Areacom ripropone quella che è stata la migliore produzione dell'Astragalo stesso. L'Astragalo provò che era possibile parlare delle (e nelle) terre di Langa con gusto e stile metropolitano.
A Voi compiacerVi di questo lavoro, o sprezzarlo. Buona lettura.

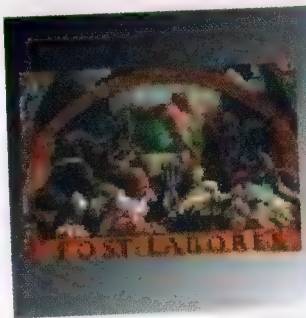
Giudizi critici su Asger Jorn

www.giuntimm.com/gallerie/borgogna/jorn/giudizi2.html

Uno scritto di Gianni Schubert: *Asger Jorn tra pittura e scultura*

A Sociedade do Espectáculo

www.terravista.pt/IlhadoMel/1540/

Psicogeografia e nomadismo

La psicogeografia è una metodologia d'indagine dello spazio urbano concepita a Parigi nei primi anni '50 dai lettristi, che ereditarono e continuarono, non senza significative differenze, alcune linee di ricerca del Dada e del Surrealismo.
La tecnica principale della psicogeografia così come l'avevano ideata lettristi e situazionisti era la *deriva*, ovvero un «modo di comportamento sperimentale legato alle condizioni della società urbana: tecnica di passaggio rapido attraverso vari ambienti. Si dice anche, più particolarmente, per designare la durata di un esercizio continuo di questa esperienza».
Luther Blissett ha rinnovato le tecniche classiche della psicogeografia attraverso sincretismi audaci con tutte quelle culture che a suo avviso potevano portare ad «una nuova coscienza del territorio e della terra», come ad esempio la rabdomanzia, la geomanzia, il *walkabout* aborigeno, la bio-architettura, il *feng-shui*, l'ufologia, l'astronautica, i rosacroce, il druidismo, il templarismo, il *writing*, il rave illegale, i *traveller*, il ciclismo, il calcio e così via.
Tra il '94 e il '96 ha condotto trasmissioni radiofoniche psicogeografiche a Udine, Bologna e Roma nelle quali ha applicato le sue innovazioni, trasmissioni che sono state poi considerate dall'ambiente internazionale dell'underground e dell'avanguardia come degli eventi cult.

Nomadismi superficiali alla conquista della Terra

www.lutherblissett.net/archive_it/274_it.html

Una critica serrata all'Internazionale Situazionista («tutta la sua storia è tinta più del rosa di un romanzetto che del rosso della bandiera dei Consigli Operai») e la ricerca di nuovi spazi, della Psicogeografia dei Condividui Neoisti.
Si parte dalla storia di Ralph Rumney, psicogeografo inglese tra i fondatori dell'I.S. poi cacciato dal «racket» di The-Bore, per giungere a quella che viene ritenuta la definizione di Psicogeografia più condividualmente accettabile: «La Psicogeografia è l'indisciplina che studia gli effetti dell'ambiente umano sui gesti, sulle passioni e sulle relazioni tra i singoli. La si potrebbe dire un gioco, se gli adulti non avessero ridotto questo termine ai passatempo cretini con cui si rendono più sopportabile una vita che non ha nulla di giocoso».
Continuiamo la lettura....
Prosperare sul caos è possibile, ma non chiedendo regole, bensì sedimentando uno stile, un'autonomia. Le mute nomadi non hanno certo vita facile nello spazio striato delle metropoli, uscire dal deserto psichico in cui sono relegate per il loro coraggio di disprezzare e scarnificare il Codice del Dominio implica uno stato di guerra permanente, una Guerra Psichica nella quale è in gioco la costruzione di un campo Geo-Autonomo differenziale. È la guerra per lo stile, per la possibilità di diventare chi siamo. È la guerra per uscire dal nichilismo forzato e produrre nuove ecologie affettive. Creare nuovi mondi. Cantando.
Il Nomadismo Psichico&Geografico è l'esplorazione febbrile attraverso questa Guerra per dotarsi delle nuove armi con le quali battersi per il proprio mondo e fondare la caosmosi cooperativa dell'attività umana. Il metodo della ricerca è la Surrazionalità.
Dunque *nella Guerra Psichica il nomadismo è l'attitudine, la surrazionalità il metodo e il condividuo la macchina astratta autonoma.* [Nel nomadismo] non vi è Dialettica, vi è solo una tensione dialettica che non giunge mai ad una Sintesi Drammatica, è per questo una dialettica spezzataµlogica. I nomadi nelle metropoli la vivono tutti giorni e la chiamano «veleno». È il veleno iniettato nei nostri corpi dallo stress della Guerra Psichica e che sta producendo invisibilmente la risposta pragmatica dei nomadi: la Geo-Autonomia, lo spazio ecologico dove poter affermare liberamente le differenze della soggettività, il campo differenziale.

Nottingham Psychogeographical Unit

http://art.ntu.ac.uk/mental//core.htm

L'Unità Psicogeografica di Nottingham è una delle associazioni psicogeografiche sparse per il mondo. È composta da artisti che condividono un interesse per mappe e psicogeografia.

Nomadismo e stanzialità

www.kyuzz.org/mir/infoxoa.htm

Ulteriori spunti sulle prospettive e sulle opportunità legate alla logica del nomadismo dal Collettivo di Ufologia Radicale di Roma MIR.

cliccando 3

La rabdogeografia

Si ricollega a Tom Graves che fu studente alla fine degli anni '60 della Croydon Art School di Londra. In questa scuola studiò da grafico e illustratore, che divenne poi la sua prima attività, ma soprattutto conobbe Jamie Reid e Malcom McLaren (i detonatori del Punk) coi quali condivise collaborazioni occasionali alle azioni del gruppo King Mob da poco espulso, per mancanza di rigore teorico, dall'Internazionale Situazionista.
www.lutherblissett.net/archive_it/148_it.html è una pagina fondamentale per conoscere Graves, il teorico della RabdoGeografia, una miscela esplosiva di psicogeografia situazionista, rabdomanzia e «GeoAutonomia» (così l'americano P. Lamborn Wilson, noto anche come Hakim Bey, chiama quelle pratiche che hanno in comune il cartografare desiderante), [quella pragmatica] che dà preziosi suggerimenti sul come squarciare l'eterno presente post-moderno e rompere con la codificazione sui luoghi da parte della Cartografia del Controllo, ovvero sul come produrre soggettività autonome nell'epoca della dipendenza generalizzata. Graves è autore de *Le tecniche del rabdomante*, scritto nel '76 e pubblicato in Italia solo nell'83, testo che costituisce il superamento definitivo della vecchia metodologia psicogeografica e della rabdomanzia metafisica.

«Si sa, la Velocità aumentando tende ad azzerare lo scorrimento del tempo, si fa Eterno Presente, paradossalmente STASI...» (Tom Graves).
Alla pagina www.lutherblissett.net/archive_it/117_it.html è possibile reperire alcuni elementi di psicogeografia estrema «per fottere il pizzardone astratto e trarne il massimo del piacere».

cliccando 4

Hakim Bey

Hakim Bey è un artista d'avanguardia, guru della nuova opposizione che agisce con stile situazionista, anarchico, libertario, sempre in bilico tra avanguardia e opposizione, definito di volta in volta mistico del sufismo (un'«eresia» derivata dall'Islamismo), filosofo, poeta-terrorista, teorico della Rete.
Il suo vero nome sembra essere Peter Lamborn Wilson, forse fratello dello scrittore Robert Anton Wilson.
Hakim Bey è l'autore — tra l'altro — di *Taz (Zone Temporaneamente Autonome)*, «un testo base per afferrare il concetto di nomadismo psichico, inteso come abbandono delle appartenenze familiari, nazionali, geografiche, di gruppo politico, alla ricerca di nuove possibilità nella costruzione dei rapporti umani e nei confronti del potere».

Taz è il manifesto dei neo-paleolitici psichici e dei cyberpunk futuro-libertari. Una commistione di neoprimitivismo e ipertecnologia domi-

nata dalla cibernetica, ossia la scienza dell'informatica, capace di creare un mondo in cui il computer assume una tale rilevanza da poter addirittura creare universi paralleli rispetto al nostro e quasi altrettanto reali. Il punk dà invece il senso della ribellione anarcoide e trasgressiva, come veniva praticata nella Londra anni settanta dai musicisti e dal pubblico del punk rock.

Per capire l'idea di Bey possiamo ricorrere all'analogia dei corsari i quali nel XVIII secolo avevano creato una rete informativa che attraversava tutto il globo. Si trattava indubbiamente di una rete primitiva e dedicata essenzialmente a loschi affari, ma comunque funzionante. Disseminate da qualche parte in questa rete centinaia di isole nascondevano porti riparati in cui le navi pirata erano sicure di trovare rifugio e rifornimento. Alcune di queste isole ospitavano intere comunità di persone che avevano deciso di vivere al di fuori di tutte le leggi del mondo.

Ispirandosi al modello di queste enclavi autonome che lui chiama *Utopie Pirata*, Bey vagheggia società anarchiche costruite tramite elaboratori ovvero reti dinamiche di computer, o «temporary autonomous zones», in cui ciascuna di queste pagine è la porta d'ingresso a un universo di contro-informazione. «Le TAZ rievocano l'esperienza delle libere enclavi pirata in un'epoca in cui la tecnologia moderna le ha rese geograficamente impossibili. In un mondo cioè in cui tutte le isole sono note, tutti gli anfratti osservati. Dalla consapevolezza del fatto che non esiste più un rifugio permanente nasce l'idea di una zona che sia liberata solo temporaneamente da quelle che Bey chiama le «gerarchie oppressive», una zona la cui forza è l'invisibilità e che nel momento in cui nominata e rappresentata svanisce».

All'Url www.mediamente.rai.it/home/tv2rete/mm9798/97110307/i971106.htm si può leggere un articolo su TAZ di Michele Alberico.

Il pensiero di Hakim Bey prende corpo alla metà degli anni '80 con l'espandersi della rete telematica e l'uscita dei primi testi cyberpunk, come quello dello scrittore di fantascienza Bruce Sterling *Isole nella Rete* (*Islands in the Net*). Vi si racconta di assassini medievali che fondarono uno «Stato» costituito da una rete di remote valli, montagne e castelli, separate da migliaia di miglia, strategicamente invulnerabile alle invasioni, collegata dal flusso informativo di agenti segreti, in guerra con tutti i governi e votato solo alla conoscenza. La tecnologia moderna, culminante nel satellite spia, rende questo tipo di autonomia un sogno romantico. Niente più isole dei pirati! Ma nel futuro la stessa tecnologia — liberata da tutti i controlli politici — potrebbe rendere possibile un intero mondo di zone autonome.
Secondo Bey, in un mondo interamente occupato dai confini degli stati-nazione, il potere ha bisogno di cartografare il territorio, di tracciare delle mappe per esercitare il suo dominio. Ora le mappe, per quanto esatte possano essere, non sono mai perfette. Tra queste e la realtà si aprono dei buchi, delle falle, dei quid spazio temporali incontrollati in cui le Taz possono fiorire. Sono questi momenti di festa, di gioiosa convivialità, in cui riscoprire il gusto della gratuità e del dono reciproco, ma anche azioni improvvise di rottura e sabotaggio. Per questo la Taz è sempre in movimento e scompare con la stessa facilità con cui appare, prima di essere tracciata dagli apparati psico-polizieschi.
«Accanto e intrecciata a questo tipo di riflessione, scorre la critica del Media (plurale, ma declinato al singolare), come strumento che oggettivizza la realtà e la costruisce su una sola dimensione, impedendo un accesso diretto all'esperienza e alla comunicazione interpersonale. Alla comunicazione verticale, Mediata e alienata, Bey, soprattutto nei *Saggi sull'immediatismo* (Shake Underground, 1995) contrappone una comunicazione orizzontale, immediata, basata sul contatto fisico diretto. Il suo libro *Utopie Pirate* (Shake, 1996) studia anche l'esoterismo rinascimentale e sviluppa una visione libertaria del rosacrocianesimo» (da *Nomadismi*, articolo-intervista in rete a Bey, citato più avanti).

The Hermetic Library

www.hermetic.com

Partendo dal sito della Hermetic Library, una creazione di Al Billings, e cliccando su «Hakim Bey and Ontological Anarchy» si possono leggere

molti scritti di Bey. Purtroppo il sito è interamente in inglese, ma è molto ricco di contenuti.

Hakim Bey
http://gyw.com/hakimbey/

Un sito molto approfondito; purtroppo anche questo in inglese.

HAKIM BEY
www.t0.or.at/hakimbey/hakimbey.htm

Un sito in inglese assai completo per conoscere il pirata, con suoi testi e saggi su globalismo, tribalismo, autonomia. Da non perdere per chi mastica il linguaggio del principe Carlo.

Un falso libro di Hakim Bey
http://160.45.155.48/material/2645032/hakim_bey_ruota/falso_libro_di.asc.txt

Un altro libro recentemente uscito, *A ruota libera - Miseria del lettore di TAZ* (Castelvecchi), è un falso, come pure il curatore-traduttore, il misterioso Fabrizio P. Belletati; il testo è stato attribuito alla fine all'altrettanto enigmatico Luther Blissett.
Qui potete leggere la rivendicazione di Luther Blissett, una confessione di un «falso vero» Blissett per coglierne lo spirito cybergoliardico.

Intervista ad Hakim Bey
www.kyuzz.org/ordanomade/hackim1.htm

Nomadismi, articolo-intervista in rete a Bey, costruita assemblando liberamente quanto emerso dalle conversazioni a Radio Onda Rossa, Radio Città Futura e Forte Prenestino nella giornata di Venerdì 6 giugno 1997.

L'immediatismo

È un «ismo» che del Cyberpunk ha sviluppato e portato ad estreme conseguenze alcune intuizioni.

Dal nome stesso se ne intuisce il senso. Il termine *immediatismo* è un gioco di parole, che sta ad indicare tanto il rifiuto dello strapotere, della concentrazione e manipolazione dei media, quanto una rivendicazione di immediatezza nelle espressioni artistiche e culturali.
A scanso di fraintendimenti, ciò non significa rigetto della tecnologia *tout court*, bensì limitazione dell'invadenza e ingerenza dei mezzi di comunicazione di massa nelle nostre esistenze tramite la riappropriazione critica del loro controllo.
Presupposti tendenzialmente condivisibili sono che l'alienazione se non lo sfruttamento dell'uomo passi soprattutto attraverso tali mezzi, che in un certo senso e misura i media elettronici siano anche mezzi di produzione e che le informazioni da essi veicolate o rielaborate siano divenute le merci privilegiate della nostra epoca.

Per approfondire l'argomento, è utile consultare il volumetto *Via Radio. Saggi sull'Immediatismo* di Hakim Bey (Shake, 1995), una raccolta di brevi saggi, originariamente trasmessa da una stazione radiofonica di New York.

L'immediatismo è una strategia di accesso al piacere e una filosofia di vita attraverso la quale «vogliamo controllare i nostri media, non essere controllati da loro… e ci piacerebbe ricordare una certa arte marziale psichica la quale afferma il concetto che il corpo stesso è il meno mediato di tutti i media».
Bey espone le sue idee sulla riorganizzazione sociale radicale e la liberazione del desiderio affermando che il suo è «un tentativo estetico, più

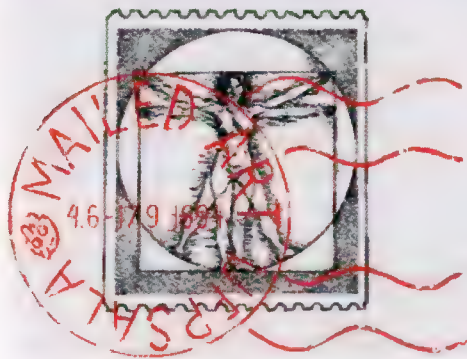
che sociologico o politico: il gruppo che diventa uno strumento di comunicazione. Non voglio fare il guru, né il capo, né dirvi cosa dovete fare, preferirei avere co-cospiratori, piuttosto che lettori».

cliccando 6

Il neoismo

La storia del Neoismo si lega *ab origine* a quella della Mail-Art o arte postale e, per un avvitamento uroborico, vi ritorna alla grande con l'e-mail elettronica.

Mailart

http://ah-.dadacasa.supereva.it/mailart.html?p

In Ray Johnson (1927-1995) va individuato il «padre fondatore» dell'arte per corrispondenza con la sua ironica *New York Correspondence School*,

esempio per molti versi insuperato delle possibilità ludiche, liriche, estetiche e concettuali di una ben concertata strategia di invii a sorpresa zeppi di ritagli, disegnetti, frammenti diaristici, piccoli enigmi, rimandi, richieste surreali...
Nei primi anni Sessanta, quando prendono vigore le attività della NYCS, già operavano del resto in stretto contatto postale anche altri circuiti di artisti (soprattutto membri del gruppo internazionale Fluxus come Ben Vautier, Robert Watts, Mieko Shiomi, responsabili di pionieristici esempi di francobolli, timbri e cartoline d'artista e, nei testi di Filliou, Ken Friedman e altri, delle prime importanti teorizzazioni sull'arte per corrispondenza), poeti visivo-sperimentali (in particolar modo europei e sudamericani come Edgardo-Antonio Vigo, Damaso Ogaz, Clemente Padin), giovani scrittori post-Beat e ricercatori della scena *avantgarde* in genere, che avrebbero poi trovato comune terreno di confronto, ad esempio, nelle auto-pubblicazioni della *free press* sotterranea (East Village Other, Los Angeles Free Press, Oz, It e simili), così come, in forma più clandestina, in aree di scambio sempre più allargate e intersecate della rete postale.

Fluxus

www.ceris.org/arte/pagine/correnti/fluxus.html

Un sito per chi è interessato all'importante fenomeno del movimento *Fluxus*, parola che significa «flusso, movimento inarrestabile» verso un impegno più etico che estetico. Fluxus, sviluppatosi in America e in Europa, sotto lo stimolo dell'opera di Cage, non ha puntato sull'idea di avanguardia, come rinnovamento linguistico, ma su un uso diverso dei canali ufficiali dell'arte e sullo scardinamento di ogni linguaggio specifico. Ha puntato cioè sulla interdisciplinarietà e sull'adozione di mezzi e materiali provenienti da differenti campi. Il linguaggio non è il fine, ma il mezzo per una nozione rinnovata di arte, come «arte totale».
Per avere un'idea dell'azione provocatoria del Fluxus basta ricordare una citazione: «Ritengo sia preferibile per i miei scritti di non essere pubblicati affatto, piuttosto che di essere presentati in un contesto artistico», scriveva in una vecchia lettera aperta il teorico radicale Henry Flynt, noto per aver picchettato musei col cartello «demolisci la cultura seria» appeso al collo (lo stesso slogan che ancora circola nella rete postale sotto forma di badge, adesivi e t-shirt!).

Altre info su Fluxus digitando www.sapienza.it/magam/glossario/fluxus.html

Le origini della mail art - non è dato sapere chi per primo abbia introdotto questo termine, preferito di gran lunga nell'uso comune a varianti quali *postal art* o *correspondence art* - si perdono in realtà nella notte dei tempi, e fra i molti antenati illustri della corrispondenza creativa figurano già Balla, Cangiullo e vari altri esponenti del Futurismo (vedi *Futurismi Postali* a cura di Maurizio Scudiero, Longo Editore, 1986) e Dadaisti come Marcel Duchamp e Kurt Schwitters: non a caso la lezione delle avanguardie storiche (oltre a Fluxus, al Nouveau Réalisme e alla Conceptual Art) è tenuta in gran conto dal network postale, che soprattutto nel ricorso a tecniche di collage e al riciclaggio di «oggetti trovati» porge frequente omaggio ai grandi iconoclasti di inizio secolo.
La mail art è, dunque, «una forma d'arte mistica, magica» una sorta di piccola zona franca, una auto-terapeutica «arte del quotidiano» libera da condizionamenti di mercato e proprio per questo (felicemente) confinata da sempre nella semi-invisibilità delle pratiche alternative e «sotterranee». Una manna per gli artisti rivoluzionari.

Opulence Mail Art

www.opulence.net/mailart.htm

Mail Art Appreciation 101

One of the best gifts I received this past holiday season was a better appreciation for mail art.

A longtime friend, Allison, has been in college since 1989, soaking up degrees and honors Bachelor of Arts, Masters degree, internship at the Louvre, teaching assistant, and very soon her doctorate in art history In the course of our Christmas conversation I started explaining the wonderful trinkets, kick-knacks, and artwork that randomly appears in Box 2071 I was so excited to tell her about Jean-Francois Robic, who turns ordinary envelopes into individually

Qualche informazione, ma soprattutto una galleria di immagini molto belle.

Altri siti

Mailed Art
www.csd.uu.se/mailedart/

Artpool
www.artpool.hu

A Mail Artist's Anthology
www.geocities.com/paris/4947/

Blah Library
www.geocities.com/SoHo/5921/identity.html

cliccando 7

L'avventura neoista

Alla pagina www.lutherblissett.net/archive_it/274_it.html leggiamo la storia della nascita del Neoismo.
Nel '77 alcuni mail-artisti dell'Oregon riuniti intorno alla Portland Academy, un posto a metà tra un'università negativa per artisti e un «coffee-shop», stanchi di vedersi negata la possibilità di svoltare nello Spettacolo, fondarono «Il Grande Progetto per la Democratizzazione dello Star System».

Uno di loro, David «OZ» Zack, inventò la metodologia della *Pop Star Aperta* proponendo «a tutti i nemici dei leccaculo» della zona di farsi identificare durante le proprie performance come Monty Cantsin. Spedirono decine di cartoline a compagni ed artisti di diversi paesi, conosciuti attraverso il Network della Mail-Art, facendo decollare rapidamente il progetto. Lo sviluppo dell'idea fu collettivo nella teoria, nella pratica e nell'organizzazione e, tranne l'untore Zack, il contagio non ebbe responsabili riconoscibili; l'idea cominciò a diffondersi autoalimentandosi e ancora oggi si diffonde allo stesso modo.
Nel '78 i Monty Cantsin di Portland decidevano, forti del successo economico ottenuto con la loro idea (grazie alla fama del loro nome ottennero con incredibile facilità contratti discografici prima impensabili, mostre nelle gallerie d'arte, articoli sulle riviste pop e ingaggi di ogni genere come operatori culturali), di fondare il movimento «Ismo» che avrebbe incorporato tutti i precedenti movimenti di avanguardia (gli ismi). Gli Isti cominciarono a prendersi troppo sul serio, nelle loro intenzioni vi era un arrivismo malcelato che li destinò al flop.
Il performer canadese Istvan Kantor, che aveva trascorso buona parte del '78 a Portland frequentando gli Isti, portò Monty Cantsin e l'Ismo a Montreal, dove insieme a Léon Lazer e a molti giovani agitatori culturali formatisi nella scena Punk decise di fondare provocatoriamente, contro l'eccessiva serietà di Zack&Company, il *Movimento No-Ista*. Il No-Ismo si trasformò presto in *Neo-Ismo* perché Kantor in preda ad una delle sue crisi paranoidi si convinse che a causa di un maleficio di Zack nessun Monty Cantsin nel mondo l'avrebbe potuto seguire per «La Grandiosa Strada Noista».

I Neo-Isti si rifacevano a Dada, a Fluxus, alla Mail-Art e in particolar modo al Futurismo e organizzavano spesso mostre e happening cultu-

rali sul tema, manco a dirlo... del «Nuovo», interessanti più da un punto di vista schizo-sociale che artistico. La caratteristica principale dei primi Neo-isti fu senza dubbio una geniale demenza che li portava, a forza di sparare cazzate su cazzate, a produrre di quelle idee che, se raccolte da chi ha l'arte dell'Ascolto, possono cambiare il corso della storia. In Europa i Monty Cantsin furono molto divertiti dal delirio Neo-Ista, ma la loro formazione più vicina al situazionismo eretico e a Fluxus che al Futurismo li portò a prendere progressivamente le distanze da Kantor.
Il Neoismo vero e proprio nasce però con l'adesione nell'82 al Neo-Ismo di un movimento di anarco-art-punks della periferia di Londra, il movimento della «Generation Positive» che aveva come scopo la diffusione dell' *«Estetica dei Nomi Multipli»* («Demolish the Serious Culture!»-Smile): White Colors per le punk-rock band nell'82, Smile per le riviste post-situazioniste nell'84 e Monty Cantsin per i dividui dall'82 fino a Karen Eliot.
I sovversivi di Generation Positive introdussero man mano nel Neoismo la filosofia di vita del punk, una passione (coscienza di classe?) per l'estrema sinistra e la Guerra Psichica e, su consiglio della nostra vecchia conoscenza Ralph Rumney, divenuto nel frattempo un punto di riferimento per tutti gli studenti radicali delle scuole d'arte inglesi, la psicogeografia. Con Generation Positive Monty Cantsin penetrò nei circuiti underground e giovanili divenendo in poco tempo a tutti gli effetti una celebre Pop Star, tanto che Kantor arrivò nell'85 ad identificare se stesso con il condividuo neoista a tal punto da credere di essere proprio lui il vero MONTY CANTSIN, lui, Il Fondatore del Neo-Ismo! Iniziò così a mandare cartoline schizzatissime a tutti i Monty Cantsin di cui aveva conoscenza diffidandoli dal continuare ad usare il suo nome!
I Neo-Isti canadesi avevano il gusto malsano di far friggere troppo il cervello senza mai dargli nulla in cambio e a quanto pare ancora oggi non sembrano aver cambiato stile. Fu la Rottura e allo stesso tempo la Genesi poiché il Neoismo non è mai stato un movimento, un'avanguardia o un network di gruppi ma un Network di Eventi, un corposenzorgani. Il Neoismo prolifera grazie agli scismi, per sottrazione (n-1), è questa la forza del suo contagio, «ogni match di pubbliche ingiurie tra un ex-Neoista e gli altri membri del suo gruppo vale dodici dozzine di grandi opere d'arte».
In sostanza, ciò cui dovrebbero aspirare tutti i Neoisti è una virulenta rottura con il movimento. Abbandonare il Neoismo significa realizzar-

lo» (da i *Manifesti Neoisti* di S. Home). «Il Neoismo è catarinfrangente, una specie di Bordighismo Psichedelico. Il miglior prodotto del Neoismo è l'antineoismo, questo perché non esiste alcun Neoismo, è semplicemente un vuoto al cui interno fare esperimenti, un dispositivo linguistico per rendere le critiche più radicali ma allo stesso tempo più *impure* e proficue» (Hakim Bey, *Fart Strike*).
«Il Neoismo è la risposta al mondo del Vuoto e della Noia, è Anti-Materia Esplosiva» (da un volantino dei Mutanti Autonomi dallo Spazio).
La Filosofia Neoista deve essere messa alla prova per le strade, nei pub, nei night club, negli illegal rave, nelle discoteche e negli squat, essa presuppone la creazione di una cultura comunista autonoma, non astrazioni teoriche» (Stewart Home).
La Psicogeografia Neoista non ha avuto una grande diffusione nel Network degli Eventi finché non si sono prodotti due eventi particolarmente importanti: la rifondazione nel '92 dell'Associazione Psicogeografica di Londra da parte dell'Alleanza Neoista e di Ralph Rumney e l'invenzione nello stesso anno del Nome Multiplo Totale Luther Blissett da parte del mail-artista newyorkese, scomparso nel gennaio del '95, Ray Johnson.
Descrivere cosa sia oggi la Psicogeografia Neoista è un'impresa pressoché impossibile visto che esistono più di venti associazioni psicogeografiche solo in Italia e che ognuna sviluppa il proprio metodo secondo le esigenze e i desideri del Condividuo Locale (non sempre si tratta di Luther Blissett, spesso è un Centro Sociale come a Belluno, Terni e Catania, una Crew come a Milano, Ferrara, Roma e Caltanissetta, una Società Segreta come a Brescia, un gruppo situazionista come a Torino e Firenze, o addirittura un altro nome multiplo come il Diego Armando Maradona di Napoli).
L'Associazione Psicogeografica di Londra ha dato l'imbeccata a tutte quelle soggettività che sentivano la necessità di meditare sulla propria attitudine nomadica senza voler ricorrere a scritti incomprensibili&lontani-dalla-vita-di-tutti-i-giorni invitandole, nel classico stile neoista, a plagiarla, a fondare 10-100-1000 associazioni psicogeografiche e a inventarsi di sana pianta le proprie tecniche.
Nel giro di un solo anno spuntavano Associazioni Psicogeografiche un po' in tutta Europa e la notizia di questa nuova curiosa presenza dell'underground cominciava a proliferare caoticamente attraverso le reti telematiche, la mail-art, i siti Internet libertari, gli audio-box telefonici, le

'zines, le tribes di techno-travellers e i gruppi musicali in tournée per gli squats.
In Italia, dopo un breve periodo in cui l'Associazione Psicogeografica di Bologna ha fatto da scuola a tutti, la situazione è esplosa a tal punto che non è più possibile parlare di Psicogeografia, poiché la Psicogeografia è ovunque.
E il neosimo in sé? È stato surclassato dal Neosimo 2. Il MareNeoista dilaga nell'Oceano d'Internet.
Parola di Luther Blissett.

István Kántor

www.c3.hu/events/98/kantor/kantor.html

Informazioni ulteriori su István Kántor e alcuni link per continuare a navigare alla sua scoperta.

Indice Neoista

http://160.45.155.48/material/2645032/Il%20Mare%20Neoista%20%c4/

In quest'indice potrai trovare diversi materiali sul Neoismo.
Segnaliamo particolarmente il Mare Neoista e il primo manifesto dell'Intergalattica neoista 2 «contrario alla sudditanza presso le corti della gravità temporale e quale ultimo movimento artistico mira ad invertire la logica patriarcale che vuole che sia sempre chi viene prima a nominare chi viene dopo».

Il Neoismo Avambardistico

http://ecn.org/fantadc/lbp/mind1-2.htm

In queste pagine troverete tutto ciò che riguarda l'*Avanbardo*, vale a dire lo status di chi si pone creativamente oltre l'antitesi tra Progresso e Tradizione. Ciò che l'Avanbardo annuncia è il definitivo superamento della crisi postmoderna.
Il/la portavoce del Neoismo Avanbardistico si chiama, manco a dirlo, Luther Blissett.

Il sacro Graal e la Cavalleria

http://www.geocities.com/paris/cathedral/6561/

Per capire *The Grail Unveiled* è necessario avere anche solo un'infarinatura di cosa sia il Graal e di cosa sia il druidismo. In questo sito potrai trovare tutti i chiarimenti al riguardo.
Chi erano i Bardi? Poeti e cantori sacri e profani, presso i Celti. Insieme ai druidi e agli ovati costituivano la classe sacerdotale dei Galli. Nei loro canti, tanto eulogici quanto satirici, celebravano le tradizioni del clan a cui appartenevano e le gesta del capo. Dopo la conquista romana i bardi scomparvero dalle Gallie ma in qualche modo sopravvissero durante il Medioevo in Bretagna, Irlanda, Scozia e Galles. Il Romanticismo riscoprì il termine e definì «bardi» i poeti che cantavano la patria, i tormenti dell'anima e il sacrificio dell'eroe. L'avanbardo non ha tradizioni da celebrare, perché si pone come superamento e sintesi di TUTTE le tradizioni; il suo clan è l'intera Specie e anziché cantare le gesta del capo preconizza e predica l'emergere dell'*Homo Gemeinwesen*, del Con-dividuo.

La guerriglia psicologica. Il nome multiplo

La cultura underground (soprattutto nella sua versione più avanzata, il cyber) ha da sempre fatto propri i movimenti d'avanguardia sia letteraria sia artistica.
Nei meandri dell'informale *network degli eventi* si è teorizzato (e si va praticando) l'uso del *multiple name*, o *nome collettivo*. Si tratta di un efficace strumento per la guerriglia semiologica, fino a poco tempo fa utilizzato solo a fini artistici o meglio antiartistici, dal Dada berlinese alla Mail Art via Fluxus.

Uno dei primi esempi di nome collettivo lo troviamo nell'avanguardia berlinese con la Christ Srl di Hausmann, Grosz, Baader e i fratelli Herzfelde.
Hausmann ricorda l'atto di fondazione di questa società sul «Courier Dada» (Parigi - 1958): «Portai Baader sui campi di Sudende (dove un tempo viveva Jung), e gli dissi: Tutto questo sarà tuo se farai come ti dico. Il vescovo di Brunswick non ti ha riconosciuto come il Cristo, e tu lo hai ricambiato insozzando l'altare della sua chiesa. Ma questo non ti compensa. D'ora in poi, tu sarai il Presidente della Società di Cristo, e ne recluterai i membri. Devi convincere chiunque che anche lui può essere il Cristo se lo vuole, pagando cinquanta marchi alla tua società. I membri della nostra società non saranno più soggetti all'autorità temporale e saranno automaticamente esentati dal servizio militare. Tu porterai una tunica purpurea e noi organizzeremo una processione nella Potsdamer Platz. Ma prima riempirò Berlino di citazioni bibliche. Su tutti gli spazi d'affissione campeggerà la frase: Chi di spada ferisce di spada perisce».
Il fenomeno del *multiple name* si diffuse soprattutto con l'arte postale, che già molti anni prima costituiva una rete globale di migliaia di creativi che saranno peraltro tra i primi in assoluto ad assaltare il World Wide Web.
Nel mondo cablato e interconnesso degli anni '90, il *multiple name* è potuto arrivare in poco tempo in molti paesi.

cliccando 9

La multidentità di Klaos Oldanburg

Quest'identità collettiva fu propagata a metà degli anni settanta grazie al BLITZINFORMATION's, il progetto britannico di corrispondenza di Stefan Kukowski e Adam Czarnowski, che mise in circolazione un volantino a proposito dell'»Essere Klaos Oldanburg» in cui si diceva: «Dopo la scoperta che la Oslo Kalundburg, l'emittente radiofonica, è un anagramma di Klaos Oldanburg, uno dei principali progetti di BLITZINFORMATION's è quello di cambiare i nomi di tutti con quello di Klaos Oldanburg. QUINDI VI INVITIAMO A DIVENTARE KLAOS OLDANBURG. I vantaggi ricavabili da questa operazione sono troppo numerosi per essere riportati qui. SE VOLETE FAR PARTE DI QUE-

STO PROGETTO INTERNAZIONALE, RIEMPITE IL SEGUENTE MODULO... N.B. ESSERE KLAOS OLDANBURG È COMPLETAMENTE GRATIS».
Quelli che accettavano di compilare il modulo ricevevano un numero di discendenza da usare con il nome, ad esempio: Klaos Oldanburg XXI, già Derek Hart. Naturalmente l'uso di numeri e l'indicazione del precedente nome indebolivano il concetto se si trattava di un modo d'attaccare le tradizionali convinzioni sull'identità.

cliccando 10

La multidentita' di Monty Cantsin

In parte ne abbiamo già parlato... nel '77 l'artista americano David Zack propose *Monty Cantsin* come nome della prima *pop star multipla* di cui chiunque avrebbe potuto usare il nome.
Sebbene ci fossero già stati esempi di nomi collettivi, furono i Neoisti americani a perfezionarne l'uso. Tutti i neoisti si chiamavano Monty Cantsin, nome di una pop-star immaginaria (un'opera, più che «aperta», spalancata). Chiunque contattasse i neoisti era invitato a cambiare il proprio nome in Monty Cantsin, e ad incidere demo-tape o cercare ingaggi nei locali come musicista.
Si trattava di aggirare le gerarchie e i privilegi tipici dell'ambiente musicale, ridicolizzando le une e gli altri. Il nome di Cantsin viaggiava e creava curiosità (Cantsin era un artista pressoché ubiquo, capace di esibirsi la stessa sera in tre località distantissime tra loro, e le sue incisioni testimoniavano di un'incredibile poliedricità).
In seguito qualunque musicista, anche il più scalcagnato, poteva presentarsi a un promoter come Monty Cantsin, e col credito del *multiple name* («Monty Cantsin? Ma sì, ti ho già sentito nominare!») ottenere un ingaggio. Tra USA, Canada e Gran Bretagna, almeno un centinaio di persone usarono il nome collettivo tra il 1978 e il 1986, ma l'operazione non riuscì del tutto, lo strumento andava perfezionato.

Se Hermes è il padre di Monty Cantsin

http://thing.de/projekte/7%3A9%23/cantsin_05.html

Tutto quello che c'è da sapere su M.C.

cliccando //

La multidentita' di Karen Eliot

Dopo la rottura tra i neoisti americani (troppo influenzati dal futurismo) e quelli britannici (che, grosso modo, si ispiravano a Fluxus e all'Internazionale Situazionista dei primi anni), fu la volta di Karen Eliot, artista virtuale, un'altra co-identità o identità multipla. Non è mai nata ma esiste, dietro la sua identità si può celare chiunque, il concetto di responsabilità individuale viene negato.
Nel Regno Unito, nella seconda metà degli anni '80, alcuni critici d'arte furono tratti in inganno dalla quantità e qualità di opere firmate dalla Eliot. Ma anche in questo caso si trattava di diverse decine di persone di ambo i sessi, che spesso senza conoscersi tra loro usavano il multiple name. Si arrivò al punto che al «Festival del plagiarismo» di Glasgow (1989), quasi tutte le opere, installazioni e performance erano di Karen Eliot.

Karen è un'altra identità multipla di grande importanza per il movimento neoista: nata prima di Blissett ne anticipa i modi, anche se i suoi obiettivi sono più dichiaratamente antiartisti e più definiti.

No More Masterpieces Manifesto

www.halcyon.com/robinja/mythos/KarenEliot.html

Così si chiude questo manifesto di Karen Eliot: Il plagio è necessario. Il progresso lo porta con sé. Niente più capolavori!

cliccando 12

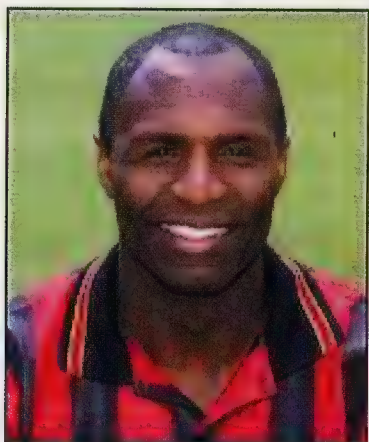
La multidentità di Luther Blissett

Luther Blissett

www.ecn.org/golgonooza/articolo.htm

Si può intraprendere il viaggio partendo dall'articolo «Luther Blissett o del rifiuto del lavoro»: Il compagno Luther sapeva bene che la sua vita quotidiana era mezzo e scopo della lotta. Venduto dal mercante di suoni e di parole Elton John al Milan pre-berlusconiano, si calò immediatamente nella condizione di produttore immateriale di potere simbolico, ribaltandone il senso e riaffermando il conflitto in ogni suo gesto. Solo il tifo cieco dell'età acerba mi spinse allora a desiderarne la morte per quei palloni così crudelmente malmenati, o per quello *stop* sbagliato contro la Roma, su un passaggio rasoterra giunto quasi inerme sino a lui. In realtà lui stava sabotando, imponeva all'immaginario di ottantamila produttori-consumatori il gesto del cuneo di legno, il sabot, infilato dall'operaio nell'ingranaggio della macchina; e anticipava, al tempo stesso, il virus del computer della società di controllo e comunicazione. Blissett si sottraeva all'integrazione sistemica, capiva che il capitale è un parassita che succhia quanto di più umano c'è in te. Il gioco del calcio era pratica di interazione, comunicazione, intelligenza e conoscienza, che lui vedeva veicolarsi verso la valorizzazione della merce».

BBC News Online

http://news.bbc.co.uk/low/english/sport/football/newsid_293000/293678.stm

Qualche immagine del vero Luther, centravanti di origine giamaicana che, dopo un'ottima stagione nel Watford (27 goal segnati), venne comprato dal Milan per la stagione 1983-84 e poi ceduto per scarso rendimento. Era specializzato nel colpire pali a porta vuota e divenne ben presto l'idolo della tifoseria interista, acerrima nemica dei diavoli rossoneri.

Luther Blissett Project

www.lutherblissett.net/primer/index.html

Proprio attorno ad un'operazione sull'idea di identità collettiva è nata l'azione controculturale *Luther Blissett*. L'hanno promossa i Transmaniaci, autori di numerosi e anonimi «allegri inganni» ai danni dei media. Il loro collettivo si «suicidò» nel 1993 per poter meglio infiltrare i canali informativi, lasciando che la transmaniacalità viaggiasse senza transmaniaci e ribattezzandosi col nome di un centravanti inglese.
Maniaci, suicidi d'arte tutti risolti in tal Blissett intitola un suo articolo in rete Marina Amaduzzi sul gruppo, tutt'altro che morto visto che si serve della guerriglia psicologica per sabotare il controllo che il potere esercita sui media. Blisset si rifà alle teorie di Roberto Bui, il gruppo di

River Phoenix, alla fanzine della «no generation» e a quelli del «Puttanoroscopo», che trasmettevano a Radio Città del Capo.
Blissett non è un artista come Oldanburg, Cantsin ed Eliot: è un «terrorista culturale», usando per la cyberguerriglia prima di tutto il suo eteronimo universale.

Luther Blissett CrACkDoWn

http://members.tripod.com/~blissettcrackdown/

Homepage di mobilitazione contro la censura in rete e il processo a Luther Blissett. Alla pagina http://members.tripod.com/~blissettcrackdown/lcib.htm è possibile leggere il testo del libro «Lasciate che i bimbi...»; proprio per la pubblicazione di questo testo firmato da L.B., Lucia Musti, viceprocuratore a Bologna ed ex Pubblico Ministero nel processo contro i Bambini di Satana del 1997, ha querelato l'editore Castelvecchi e gli Internet service provider *Cybercore* e *2mila8 ComunicAzione*.
Chiunque è libero di adoperare questo nome multiplo, tutti gli attivisti si chiamano Luther e questo rende impossibile la loro identificazione: si cancella l'identità anagrafica con l'intento di perdere la connotazione di in-dividui e assumere quella di con-dividui.
Nell'epoca dello smarrimento dell'Io, il rimedio proposto è quello dell'identità collettiva e del personaggio multiplo e molteplice, perciò condiviso dagli hacker perché finalmente in grado di mettere in corto circuito copyright e diritti d'autore. Non a caso, inoltre, l'irrompere in un

computer altrui da parte degli hacker è stato descritto da Sterling (1992) come «impersonificare» l'identità di un'altra persona dopo avergli rubato una password.
Ma chi si cela dietro il fantomatico nome di Blissett?
Si è creduto che dietro questo pseudonimo si nascondesse Umberto Eco, insieme all'editore Alberto Castelvecchi, ma è solo leggenda internettiana: Umberto Eco è stato un pioniere del «nome multiplo», col suo Milo Temesvar, comparso negli anni '60, ma in realtà ripreso da un personaggio collettivo inventato dal re delle finzioni, Borges.
Di sicuro si sa solo che il movimento L.B. legato a quel nome nacque a Bologna nel '94 ad opera di Federico Guglielmi, Fabrizio Belletati, Luca Di Meo e Giovanni Cattabruga, scoperti loro malgrado come autori del fosco romanzo medioevale *Q* (pubblicato da Einaudi), a firma proprio Luther Blissett.
La storia è ambientata nel '500 a Munster: un concatenarsi di eresie, roghi, un sogno incrociato in cui un uomo dalle mille identità che a volte si chiama Gert Dal Pozzo riesce a sopravvivere alle stragi di eretici e a condurre la sua battaglia contro il traditore Qoelet, che ha venduto i segreti e i desideri di questi uomini senza nome a un pugno di cardinali dell'Inquisizione. Per saperne di più, digitate http://dadamag.agonet.it/sette/libri/q.html.

Molti sono i siti che trattano di Luther Blisset, ma nessuno è ricco come l'archivio www.lutherblissett.net/archive_it/ (sia in inglese sia in italiano). Il sito è assai vasto e per averne un'idea della qualità e compiutezza consigliamo come prototipo di consultazione le seguenti pagine...

Luther Blissett: la leggenda metropolitana di fine millennio

www.lutherblissett.net/archive_it/028_it.html

Frammenti e collage da un articolo scritto per la rivista «Derive Approdi» uscita nel primo semestre del 1995. Un bel testo per iniziare a fare conoscenza.

I Templari del Web

www.lutherblissett.net/archive_it/418_it.html

Da Il Mattino (quotidiano di Napoli e della Campania), Martedi' 30 Marzo 1999, pura, assurdissima, invereconda, esaltante mitopoiesi di Jacopo Iacoboni, *Blissett-mania - I templari del web.*

Uno, nessuno, centomila

www.lutherblissett.net/archive_it/392_it.html

«Le beffe di Luther Blissett sono una critica radicale dell'attuale sistema d'informazione che fuoriesce dai limiti della teoria. In una società in cui è sempre più difficile distinguere il vero dal falso, dove anche a livello culturale le nozioni classiche di verità, oggettività, progresso e ragione sono state messe in crisi, queste beffe abbandonano il terreno dello sterile lamento sullo strapotere mediale e con la dimostrazione pratica mettono a nudo i meccanismi informativi che distorcono e producono la realtà. Con questi «allegri inganni» che a qualcuno potranno sembrare eccessivi e ai limiti della legalità, Luther Blissett intendeva ristabilire a suo modo temporaneamente un senso di verità».
Il primo numero della rivista di Guerra Psichica e Adunate Sediziose del nodo bolognese, uscita all'inizio del '95, introduceva i lettori al proget-

to Luther Blissett in questo modo: «Luther Blissett è un personaggio-metodologia. L'idea è quella di suscitare un interesse morboso nelle opere, azioni e reputazioni di Luther Blissett. Luther Blissett vuole fuggire dal carcere dell'Arte e CAMBIARE IL MONDO. A questo scopo si adopera per presentare alla società capitalistica un'angosciante immagine di se stessa».
L'arte prima di L.B. è di creare beffe mediatiche a testimoniare la sua origine di leader virtuale cybergoliardico.
Tra «gli allegri inganni» di Blissett per testimoniare la fallacità massmediatica ricordiamo: La beffa a «Chi l'ha visto?» del dicembre '94-gennaio '95 paventando la scomparsa di un inesistente artista e illusionista inglese Harry Kipper; la beffa in occasione della Biennale di Venezia del giugno '95 contro la vivisezione con Lootha, la fantomatica scimmia pittrice; la beffa al «Resto del Carlino» del gennaio '96 con una fantomatica studentessa sieropositiva, costretta a prostituirsi e felice di vendicarsi bucando i preservativi dei clienti; la beffa «storia di un occhio» (gennaio-febbraio '96) con la notizia curiosa e raccapricciante del ritrovamento di due bulbi oculari di un imprecisato animale su una corriera delle Dolomitibus; la beffa alla Mondadori (marzo '96) facendo pubblicare *NetGener@tion* il «Grande libro della Controcultura anni Novanta», usando materiali «fuori gioco» e facilmente decodificabili come burla; la beffa all'underground e all'editore Castelvecchi (maggio '96), facendo pubblicare col titolo *A Ruota Libera-miseria del lettore di TAZ, autocritica dell'ideologia underground*, la finta traduzione di alcuni inesistenti testi inediti in Italia di Hakim Bey, firmandosi con lo pseudonimo Fabrizio P. Belletati; la beffa «diabolica» (febbraio-marzo '97) facendo circolare in giornali e tv l'incubo di messe nere a Viterbo; infine lo scoop sulla Top Model Naomi Campbell che si ricovera in una clinica bolognese per sottoporsi a liposuzione.

Altri siti su Luther Blissett

MediaMente

www.mediamente.rai.it/home/tv2rete/mm9798/97102024/a971024.htm

«Io sono Luther Blissett. Io mi rifiuto di essere limitato da qualunque nome. Io ho tutti i nomi e sono tutte le cose. Incoraggio tutti i gruppi pop ad usare questo nome. Io cerco l'illuminazione attraverso la confusione. Io prospero sul caos. Io respingo il concetto di copyright. Prendi quello che puoi usare. Demolisci la cultura seria».

La grande truffa

www.ainfos.ca/A-Infos96/3/0035.html

Ovvero: come fu che Luther Blissett e le edizioni Castelvecchi, grazie ad un'assidua opera di circonvenzione di incapace, rifilarono un libro-sola alla più grande casa editrice italiana, adoperandosi poi per farlo stroncare dalla stampa prima ancora che giungesse in libreria.

Luther va al cinema

www.fmcinema.com/luther.html

cliccando 13

La multidentità del Diego Armando Maradona Moviment - D.A.M.M.

Il Diego Armando Maradona Moviment, sorto nel quartiere Montesanto, vince la Palma d'oro per il nome più divertente dato a un'occupazione di centri sociali. È però serissimo nelle sue attività, soprattutto quelle nel quartiere popolare dove si è rapidamente integrato lavorando con i ragazzini della zona. Tira un giornalino, organizza corsi di teatro e di training autogeno e, ovviamente, partite di calcio.

DAMM zone autogestite

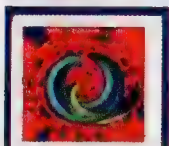
www.ecn.org/damm/

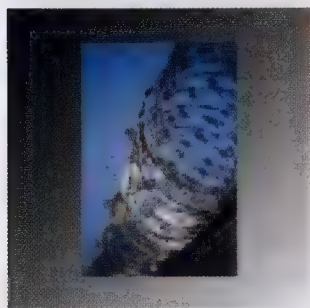
«Anche se lo spazio è occupato, dal 25 Agosto 1995, più che C.S.O.A. preferiamo definirci Zone Multiple Autogestite; dove per zone intendiamo bolle di spazio-tempo e per multiple la tensione verso un'identità multipla. Fondamentalmente ci sforziamo di applicare logiche antiautoritarie e nonviolente e di camminare sul crinale dell'incontro-scontro tra le due città: il quartiere o meglio «i quartieri spagnoli» e la Napoli salotto dei tavolini che invadono piazze e spazi di ogni genere privatizzando e normalizzando la sua variopinta socialità. Ospitiamo corsi e laboratori di arti del movimento: Aikido, Yoga, teatro danza, meditazione, laboratori di teatro, mostre, dibattiti e conferenze. Sperimentiamo «approcci altri» con l'infanzia a rischio attraverso laboratori a cui aderiscono alcune scuole elementari del quartiere».

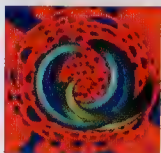
cliccando 14

Il M.U.A: movimento utopista antiarte 2000

Antiarte 2000: La rivoluzione dell'estetica

www.octava.it/antiarte

Per coagulare una massa di persone attorno a un fenomeno è necessario cogliere un nucleo d'interesse comune, che tanto più è forte quanto più la concentrazione funziona. Il M.U.A. nasce dall'ANTIARTE, che coagula forze — e sono tante in rete — che si basano sull'elemento creativo. Sono forze rivoluzionarie di trincea, antiartistiche per la creazione di una nuova forma ludico-antipolitica.
Il sito denominato MOVIMENTO UTOPIST-A realizza in rete, *hic et nunc*, il sogno dell'ANTIARTE 2000 di creare una rete tra i Fratelli del Libero Spirito Artistico.
L'ASSOCIAZIONE ANTIARTE 2000 ha il suo nucleo originario nel manifesto dell'«IPERTRANSAVANGUARDIA DEL MEDIOEVO ATOMICO» stilato da Gennaro Francione che, imbattutosi nel poeta e regista Stefano Loconte, ha con lui creato l'associazione nel '99 con il progetto di realizzare l'avvento del Neorinascimento, ri-creando nell'Era Atomica a livello corpuscolare l'alacrità e l'arte secondo gli schemi cooperativi del vecchio Medioevo.
Il movimento ANTIARTE 2000 nasce dunque con uno scopo artistico, primario, l'Antiarte 2000, il contrario dell'Arte commerciale, monopolizzata, banale, élitaria, e uno politico, secondario, e comunque strumentale al primo, precedendolo dal punto di vista energetico per la realizzazione dello Stato Estetico contro il fallimentare Stato Etico (G.

Francione, *Transavanguardia del Medioevo Atomico*, sulla rivista *Dismisura*, Anno XXV, n. 115-117, gennaio 1997, p. 108).
L'estetica Antiarte 2000, cosmica, ipertestuale e Internettiana, predicata dai Fratelli del Libero Spirito Artistico, è predicata come l'unica forma di salvezza per l'uomo nel caos dei valori e delle tecnologie e degli sballi artificiali del Medioevo Atomico. Per il raggiungimento dei suoi fini lo Statuto associativo dell'Antiarte 2000 predica l'interdisciplinarietà e il libero accesso di chiunque all'arte in qualunque forma si esprima e a qualsiasi livello, tutti avendo pari libertà e dignità espressiva.

La grafica dell'Antiarte 2000 è ispirata ai suoi principi. La CyberSpirale Frantumata Infinita del Primo Manifesto rappresenta la dissoluzione perpetua della Forma e la riaffermazione perenne dello Spirito Antiartistico, il vero motore della Storia del Mondo.
Per lo sfondo Web si è adottato il modello *Construction Zone*, ispirati dall'aforisma del poeta anarchico greco Raul Karelia sulla recinzione del mondo e sulla necessità per ciascuno di noi di scegliere se essere tra i veramente liberi o tra gli schiavi accecati dal progresso delle pseudodemocrazie. «Sul mondo hanno elevato un'enorme recinzione di filo spinato. Voi, ciascuno di voi, deve decidere se stare al di qua o al di là del filo spinato». Abbattere la Grande Barriera Digitale (the Great Digitale Divide) significa in Internet affermare la libertà di essere liberi.
L'Antiarte ha sfruttato la forza produttiva della Rete il cui compito alchemico si risolve, per il successo finale dell'oro potabile, nel *solve et coagula*.
La Rete è l'immensità della comunicazione, che poi finisce per disperdersi quando si trasformi in pubblicità del prodotto del singolo lanciato in Rete.

È necessario inventarsi delle forme di coagulazione come nel caso del fantoccio L.B.
Luther Blissett è il marchio di fabbrica dietro cui è possibile pubblicare una serie di cose capaci di richiamare l'attenzione del pubblico internettiano che sa, creando così una spinta all'acquisto o — in fase di gratuità finale — la fruizione di quel prodotto.
Se Giorgio Rossi lancia il suo messaggio di «ufologia del Graal» nessuno lo pesca ma se usa il nome di Luther Blissett gli adepti sono pronti a seguire quel messaggio nel senso «Vediamo che dice Blissett con questo scritto».
Il mistero di Blissett è l'altra faccia, oltre alla riconoscibilità iniziatica, che scatena la passione degli adepti.
L'ANTIARTE scoprendo Blissett (nel dicembre 2000) è stata illuminata e ne utilizza ora la metodologia coscientemente, nel senso di concentrarsi vieppiù sui propri due coaguli, costituiti ora non più da una sola sostanza ma di materia doppia: l'Antiarte in sé e l'Antipolitica che ha partorito il Movimento Utopist-A.
Il Movimento Utopist-A, figlio diretto dell'Antiarte, si sviluppa come meccanismo di azione rivoluzionaria pacifica e gandhiana, assume su di sé la pragmatica funzione di affratellamento e di rivoluzione in senso estetico della società sociale. Dall'estetica, come primario valore, nascerà il bene.
Tutte queste forme di rivoluzione estetica assumono come via di azione primaria la Rete. Internet attraversa le frontiere comunicative, elimina la rilevanza di spazio e tempo come fattori d'attrito, crea forme di connessione e di proficua collaborazione tra individui e gruppi globalmente dispersi, aperti a contributi culturalmente eterogenei.
Insomma una piattaforma ideale per i Fratelli del Libero Spirito. Lo spazio fisico è ridotto nella loro operatività a una capocchia di spillo. Casalpalocco e dintorni, con puntatine a Roma centro e altrove. Ma il segreto primo della strategia antiartistica è proprio l'avvento, la diffusione e la conquista della Rete. Ciò in nome di un segno, lo Spirito Creativo, che nella miriade di messaggi formali costruibili attorno a un nucleo letterario, surclassa la manifestazione ovvero la forma del manifestarsi, essendo questa caducata e più che mai temporalizzata, con tutte le usure che la cronia comporta.

MANIFESTO ANTIARTE 2000

1) L'ANTIARTE 2000 è stata annunciata dal drammaturgo Gennaro Francione, ma la sua esistenza era già nell'aria.
2) Il movimento si prefigge un scopo artistico, primario, l'ANTIARTE ATOMICA, e uno politico, secondario, e comunque strumentale al primo, precedendolo dal punto di vista energetico per la realizzazione dello Stato Estetico.
3) Dopo il fallimento delle rivoluzioni mondiali, la rivoluzione dello stato ad opera dell'arte è l'ultima rivoluzione predicabile. La meta finale è preparare il trapasso nell'Uomo Neorinascimentale Totale del Terzo Millennio via Internet.
4) L'Artista tende all'ANTIARTE ATOMICA, ovvero l'arte come fine della vita sinallagmatica alla fine dell'arte nella vita. L'arte è l'unica forma di salvezza per l'uomo nel caos dei valori e delle tecnologie e degli sballi artificiali del Medioevo Atomico.
5) La metodologia dell'ANTIARTE ATOMICA è innovare ed esplorare nuovi linguaggi, partendo dal presupposto che compito dell'artista, avvalendosi dei nuovi sistemi informatici, ipertestuali e internettiani, è di fare arte per distruggerla in infinite nuove forme attraverso l'alchimia, la chimica, la fisica metaforizzate in chiave estetica.
6) L'ANTIARTE ATOMICA è *arte-link*, ipertestuale, formata da nodi di reticolati attraverso cui è possibile ristrutturarla all'infinito, cambiando il nodo, alias l'angolo di visuale nel piccolo fiume-lago computeristico privato come nel grande Oceano di Internet.

7) L'Autore è solo il portavoce di cronache artistiche vissute e scritte in quel grande serbatoio cosmico che è l'Akasha e di cui l'Internet è un modello vivente. Essere privilegiati nell'usufruirne significa avere solo il mero possesso (*detentio*) delle forme artistiche iperuraniche, senza che chicchessia possa vantare alcuna proprietà né assoluta né relativa sul prodotto.
8) L'iper-finito implica una rivoluzione etica che sarà propria dell'Uomo Neorinascimentale del 2000. Egli passerà dall'Egotismo delle forme letterarie prima del Medioevo Atomico di transito alla neoapertura internettiana mettendo a disposizione dell'Uomo Globale il suo esserci come scrittore.
9) Il target di fondo dell'azione politica degli artisti è l'Arte al Potere. Nell'immediato il target del movimento è la conquista del potere artistico nel mondo, con mezzi pacifici, gandhiani e democratici, attuati con tutti i media e soprattutto via Internet. Le fonti di produzione artistica e i relativi finanziamenti, dovranno esseri messi nelle mani degli artisti puri e sottratti agli attuali mestatori di merda-arte per creare lo Stato Estetico.
10) Il movimento dell'ANTIARTE ATOMICA cambierà le Costituzioni Democratiche per fondarle non sul lavoro ma sull'ozio creativo. Lo Stato Estetico si fonda sul Diritto all'Ozio e sulla lotta contro il Lavoro Meccanico, che va delegato alle macchine non umane. Infatti l'*otium* è il padre della civiltà umana, mentre il lavoro dei robot è figlio delle tenebre. Il lavoro materiale obbligatorio non dà progresso spirituale. È quello coltivato in libertà, senza doveri che fruttifica. In attesa dell'avvento totale delle macchine il lavoro coatto va ridotto per ciascuno ai minimi termini, garantendo comunque a ciascuno il diritto di sopravvivenza dignitosa.

Nota: Il presente decalogo per la natura stessa dell'ANTIARTE ATOMICA rappresenta una traccia modificabile *ad infinitum*.

PROCLAMA ANTIARTISTICO

Artisti di tutto il mondo, riunitevi via Internet! Armatevi e riconquistate le cittadelle del potere artistico, i mezzi di produzione, le tipografie, le fabbriche del marketing. Fuori i burocrati coglioni, i critici fottuti, i generici venduti, i megaprofessoroni, fuori i falliti nell'anima prima che nei testi, in culo ai premi letterari e teatrali cogestiti. Se la loro arte è vita, W

l'arte della tubercolosi! W l'autogestione arti-caria. Grattiamoci addosso da soli i nostri mali, i nostri pidocchi, le palle pelose. Scortichiamoci a sangue, purché scegliamo da soli, per gioco, i nostri migliori.
Basta con la masturbazione dell'artista egotico. Viva gli artisti in orgia internettiana corporativa!
ARTISTI DI TUTTO IL MONDO RIUNITEVI E LANCIATE BOMBE ESTETICHE CONTRO L'APPARATO E I SUOI ACCOLITI MARCHETTARI LADRONI D'ARTE!

Adramelek Theater

Per approfondire il tema dell'ozio creativo si consiglia Paul Lafargue, *Il diritto alla pigrizia*, il celeberrimo testo «maledetto» scritto dal genero di Marx, con la sapiente introduzione di M. Dommanget (Ed. Massari, 1996). Come non ricordare le premonitrici parole d'apertura: «Una strana follia si è impadronita delle classi lavoratrici nelle nazioni ove regna la civiltà capitalistica...
Questa follia è l'amore per il lavoro, la moribonda passione per il lavoro spinta fino all'esaurimento delle forze vitali dell'individuo e della sua progenie...». Ma si veda anche Stevenson, *Elogio dell'Ozio*, Stampa Alternativa, Viterbo, 1996.

INTERVISTA AD ANDREJ ADRAMELEK
WEBMASTER DEL MOVIMENTO UTOPISTA-ANTIARTE

INTERVISTATORE:
La cosa che più meraviglia nell'ANTIARTE è che un giudice crei un movimento artistico... anzi antiartistico con connotati di rivoluzione estetica e sociale. Non si era mai vista una cosa del genere da queste parti...

ANDREJ ADRAMELEK:
Da queste parti? Non si era mai visto nella storia! Il giudice è un pacifista anche se le sue bordate contro il sistema della società pseudodemocratica sono deflagranti. Lo anima uno spirito di giustizia difficilmente realizzabile, a mio parere, nelle aule di tribunali dove si applica ancora la legge dei più forti.

INTERVISTATORE:
E allora Francione leva la toga, si arma di tastiera e se ne viene su Internet...

ANDREJ ADRAMELEK:
Certo! Ma prima passa dall'*ulespazio* (il termine è di suo conio = *ule* in greco è la materia, ergo spazio materiale). Il Giudice combatte con metodi gandhiani per modificare lo status quo. In Italia e nelle pseudodemocrazie d'Occidente vi è un'oligarchia della ricchezza, dell'arte, dei massmedia, che impedisce la realizzazione di un'autentica rotazione universale dei beni materiali e delle risorse spirituali. In giro là sopra, al vertice della piramide, soprattutto in TV, girano sempre le stesse facce... e che facce!

INTERVISTATORE:
Voi cosa volete realizzare? Dimmelo in una sola immagine.

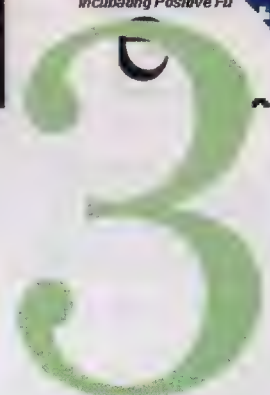
ANDREJ ADRAMELEK:
Un mondo sferico. Il Tutto distribuito fra Tutti. Arte e pane e oro e impresa.

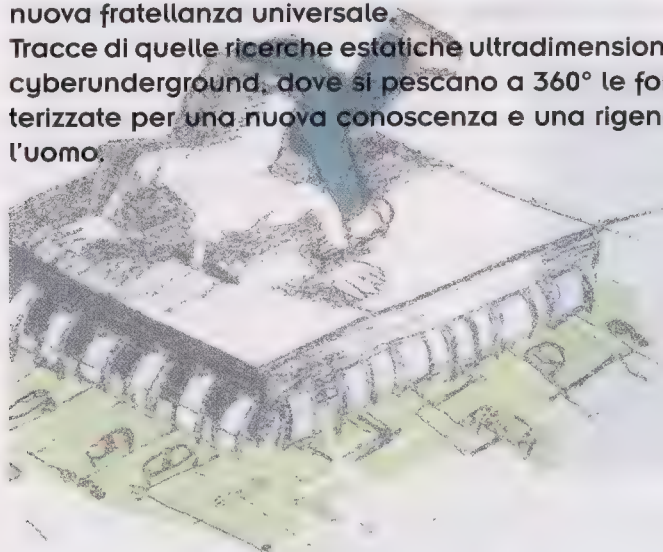
INTERVISTATORE:
Siete molti nel gruppo?

ANDREJ ADRAMELEK:
Siamo tutta la Rete. Abbiamo gettato omeomericamente il seme. Aspettiamo solo che il messaggio dilaghi. Dopo ci sarà l'invasione nel mondo esterno. Come dice il Giudice: «In Internet l'idea muoverà la storia».

INTERVISTATORE:
Mi ricorda tanto Hegel...

ANDREJ ADRAMELEK:
Proprio così. «Ciò che è reale è webcyberazionale. Ciò che è webcyberazionale è reale».

3

Misticismo

Il misticismo fu uno dei filoni fondamentali della Rivoluzione Giovanile degli anni '60, di coloro che cercarono la salvezza dal mondo borghese nelle filosofie esoteriche e in religioni altre, soprattutto di carattere orientale. Quei giovani criticarono il razionalismo produttivo occidentale, in nome di un irrazionalismo atelologico, tale da portare l'uomo a cercare in una dimensione estatica le vie di una nuova fratellanza universale.
Tracce di quelle ricerche estatiche ultradimensionali le troviamo nel cyberunderground, dove si pescano a 360° le fonti anche computerizzate per una nuova conoscenza e una rigenerata visione dell'uomo.

Tecnoscienza e tecnoreligione

In una visione panteista in cui Dio si fa, ovvero avanza da uno stato d'incoscienza verso forme sempre più avanzate di coscienza, si potrebbe ipotizzare che la Rete è Dio, o meglio il Dio futuro, colui che assumerà nell'iperfinito rizoma degl'intrecci elettrointelligenti il massimo di consapevolezza del suo essere, summa di conscio, inconscio e sovraconscio.
Incredibilmente attraverso Internet si rigenerano forme di ritorno ad antiche teofilosofie come lo gnosticismo, ovvero il complesso dei sistemi e dei movimenti spirituali risultati dalla fusione del sincretismo orientale e delle dottrine ellenistiche con il cristianesimo.
Sebbene diversi nella forma e nelle dottrine, quelle filosofie presentavano molti elementi e caratteri comuni: la gnosi, conoscenza rivelata, totale e assoluta, dell'uomo e di Dio; l'affermazione di un sistema di entità emanate e mediatrici (eoni); la condanna della materia e la dottrina di un Salvatore, riconosciuto nel Cristo, fonte di gnosi, la cui incarnazione era ritenuta apparente (docetismo).
Lo gnosticismo si sviluppò nel I-II sec. ed ebbe come principali esponenti Basilide, Carpocrate, Valentino, Marcione, Bardesane, Epifane.

Il Dio Sommo è democratico nel senso che consente a ricchi ma soprattutto a poveri di accedere ai beni del paradiso.
Se la Rete è deputata a realizzare le istanze dei diseredati, allora la Rete è Dio come annuncia il fisico Frank Tipler. Essa è destinata a

venire alla luce in un remoto futuro per risvegliare tutti noi e farci rivivere in uno spazio paradisiaco simile da quello promesso dalle antiche religioni.
Un Dio prodigo e misericordioso che elargirà anche ai non addetti ai lavori (in misura maggiore dei media tradizionali) la possibilità di appropriarsi del linguaggio e delle immagini della tecnoscienza, esaltandone il potenziale mitico.
Un Dio prodigioso, universale, in quanto macchina pensante capace di incredibili operazioni sincretiche, interrelando parole, immagini e tradizioni di ogni tipo; supercervello che trascende le identità dei soggetti che contribuiscono ad alimentarne l'intelligenza prodigiosa, diffusa e impersonale; modello di Entità onnipotente, onnisciente e onnipresente, il Cyberspazio, che sembra in grado di superare le tradizionali opposizioni fra spirito e materia.

Dio esiste: è nel calcolatore

http://baldo.fub.it/telema/TELEMA4/Zullino4.html

Un articolo di Pietro Zullino su Frank J. Tipler, cosmologo americano che porta alle estreme conseguenze la teoria della relatività generale globale. E pretende di dimostrare una nuova possibile concezione dell'Essere supremo, il «punto Omega», che in un giorno del futuro remoto potrebbe far risorgere ciascuno di noi alla vita eterna.
Altre informazioni su Tipler all'Url http://digilander.iol.it/adamsky/spazio-tempo/libro/tipler.htm

Il Dio della Rete, di Carlo Formenti

http://erewhon.ticonuno.it/arch/rivi/artific/tecgno/edit.htm

Il Dio della Rete, un bellissimo articolo che descrive come la Rete sia divenuta la forma che assumerà il Dio a venire. L'immaginario alimentato dalla tecnoscienza sta generando una tecnoescatologia.
Un altro articolo di Formenti molto interessante, «Nell'arcipelago tecnognostico», può essere letto all'Url http://erewhon.ticonuno.it/arch/rivi/artific/tecgno/arcip.htmlIl. Grande sogno, quello della «Teogenesi», del processo di un Dio immanente che coincide con l'universo, di una Mente che diviene autocosciente attraverso l'evoluzione della specie umana. Era il sogno dei Valentiniani, era il sogno dei mistici rinascimentali

ebraici, come Lurja, era anche il sogno di Alchimisti ed Ermetici. Oggi è il sogno dei tecnognostici che credono di riconoscere nella Rete la figura del Dio a venire. Come il filosofo francese Pierre Lévy, che in Internet vede il potenziale di una «intelligenza collettiva» che egli sembra concepire, al tempo stesso, come una versione postmoderna del «general intellect» di Marx, e come una sorta di entità trascendente dotata di vita propria (versione cyber di Gaia, il Dio-Pianeta adorato dagli ecologisti).

Citazioni

www.mediacom.it/~am/am-cita.html

Una serie di testi e di citazioni estratti dall'area CYBERPUNK della rete telematica amatoriale CyberNet dal 1994 in poi.
[...] il Media assume un ruolo religioso o pretesco, sembrando aprirci una via d'uscita dal corpo col ri-definire lo spirito come informazione. L'essenza dell'informazione è l'Immagine, il sacrale ed iconico complesso-dati che usurpa il primato del «principio materiale corporeo» come veicolo di incarnazione, rimpiazzandolo con un'estasi senza carne al di là della corruzione. La Coscienza diviene un qualcosa che può essere «downloadato», escisso dalla matrice dell'animalità ed immortalizzato come informazione. Non più spettro-nella-macchina, ma macchina-come-spettro, macchina come Spirito\Spettro Santo, mediatore definitivo, che effettuerà la nostra traslazione dai nostri cadaveri di effimera a un Pleroma di Luce.
Realtà virtuale come CyberGnosi. Inserite il vostro jack, lasciate la Madre Terra per sempre.

cliccando |

La tecnognosi

Mark Dery è un mass mediologo e scrittore, autore di diversi saggi sulle cyberculture, citatissimo dai tecnoscettici di mezzo mondo per l'ironia e il distacco con cui guarda alle innovazioni tecnologiche.
Dery ha analizzato le culture «cyberdeliche» che si sono sviluppate a cavallo dei due millenni, identificandole come le avanguardie di una tecnognosi tanto da tracciare la mappa del nuovo arcipelago gnostico.
Le sette gnostiche dei primi secoli dell'era cristiana si possono classificate in tre grandi aree.

La prima, antisomatica, è più legata alla tradizione ebraico-cristiana ed è caratterizzata da una radicale esaltazione della trascendenza dello spirito, con decisa condanna della materia e del corpo.
La seconda area, ipersomatica, è più influenzata dalla tradizione pagana, che nel corpo individua piuttosto uno strumento di trasgressione e di sfida nei confronti dei valori morali e delle regole imposte dalle religioni tradizionali.
L'ultima area appare soggetta soprattutto agli influssi orientali ed aspira ad una trascendenza che superi la dicotomia mente-corpo.
I neotecnognostici avanzano modelli simili, anche se, come avveniva per gli omologhi antichi, le singole correnti presentano spesso un miscuglio di differenti tendenze.
Quanto all'area d'origine i «veri» tecnognostici, autori di sofisticate mitologie in grado di reggere il confronto con quelle elaborate dagli antichi seguaci del vescovo Valentino, vanno cercati fra le culture cyberdeliche della California, patria di hyppy, nella New Age e in autori come Bateson e Fritjof Capra.

Chi era Gregory Bateson?

www.ipnosicostruttivista.it/memoriali/bateson.html

Un buon punto di partenza per iniziare a conoscere questo personaggio, il cui vero lascito consiste, come ha scritto l'antropologo Remo Guideri, nel «vivere il pensiero come sperimentazione ininterrotta».
Da visitare anche la pagina www.oikos.org/dell.htm.

cliccando 2

Tecnopagani spiritualisti

I Tecnopagani Spiritualisti tendono a identificare la magia del passato con la tecnologia del futuro in una visione monistica e mentalistica dell'universo.
L'ermetismo si è trasferito dai nuclei irrazionali delle religioni misteriche al funzionamento delle macchine, sicché si è arrivati a concepire un programma di software come l'equivalente di un incantesimo, «mentre il computer diviene così l'altare dove si celebra la magia delle parole, di un linguaggio capace di produrre effetti nel mondo materiale».

E questo è nulla di fronte al numinoso che prende quando il *software* sembra trasformarsi in produttore protoplasmatico, provocando l'apparizione di «agenti intelligenti» il che dimostrerebbe che certi programmi possono comportarsi come se fossero «vivi».
Il sacro viene riposizionato nell'universo virtuale che inizia a popolarsi di entità sovrannaturali, di spettri nella macchina, come le divinità woodoo che abitano il cyberspazio in *Count Zero*, un famoso racconto di William Gibson.
L'interfaccia non è più la procedura che consente agli umani di usare i computer come semplici strumenti, bensì il luogo in cui essi evocano i poteri dei loro «familiari elettronici».

cliccando 3

Gli extropiani

Extropy.com

www.extropy.com

INSTITUTE
Incubating Positive Futures

Un'esasperata tensione a trascendere i limiti fisici dell'uomo, ma anche quelli morali e imposti da convenzioni sociali e politiche, caratterizza gli extropiani della California, i quali sono animati da un irrefragabile ottimismo tecnologico aspettandosi dal progresso scientifico solo cose buone. Come gli antichi gnostici, odiano i limiti che il corpo («wetware») impone alle loro aspirazioni di immortalità e di trascendenza. Sono convinti di non «essere» corpi, bensì menti che «hanno» un corpo, o meglio di essere banche dati, memorie, programmi, software in grado di «girare» indifferentemente su qualsiasi tipo di hardware. Perseguono l'ambizioso

obiettivo di divenire ciberneticamente immortali in questa vita, dopo la decadenza delle religioni tradizioni con le loro fallaci illusioni d'immortalità metafisica.
Una mente sana non si può rassegnare a morire solo perché il suo corpo invecchia e si ammala. Gli extropiani superano questo «inconveniente» riducendo la coscienza a puro spirito, dopo averla «copiata» nella memoria di un computer.
In attesa che il «download» di personalità umane nei computer si riveli praticabile, così trasformando in qualche modo la Carne in Verbo, gli extropiani ci esortano a prolungare la vita ricorrendo all'ibernazione, alle manipolazioni genetiche (compresa la clonazione) e alle nanotecnologie.
Intanto, i seguaci di questo trascendentalismo informatico si dichiarano anarco-capitalisti, liberisti e iperindividualisti (alla Negroponte), antiecologisti e seguaci di un ottimismo scientifico e tecnologico che non ammette eccezioni. Come gli antichi gnostici, si raccolgono in piccole comunità (nexus) che rifiutano i valori della società tradizionale e ogni autorità politica, sognando «a world without governments».
Il sito degli extropiani raccoglie materiali e link sull'ingegneria genetica, la clonazione, le nanotecnologie applicate alla medicina, l'ibernazione.
Chi voglia approfondire può iscriversi a una mailing list. Ricevere il benvenuto del leader Max More assieme a un'ampia illustrazione dei cinque Principi Extropiani (Espansione Illimitata, Auto Trasformazione, Ottimismo Dinamico, Tecnologia Intelligente, Ordine Spontaneo). Fra i messaggi (una trentina al giorno) può capitare di leggere interessanti interventi di scienziati e scrittori di fantascienza.

cliccando 4

Tecnopagani orgiastici

Non bisogna pensare che i tecnopagani agiscano solo sfruttando l'irrazionalismo del cyberspazio, perché essi, in linea con alcune sette gnostiche che ricorrevano a pratiche orgiastiche per irridere i valori delle religioni tradizionali, affondano le loro radici nell'ulespazio, sia nel senso di osannare il corpo ludens contro l'iperspiritualismo, sia per combattere la propria «colonizzazione» da parte della tecnica.
A questo gruppo più si addice l'appellativo di Tecnosciamani la cui storia s'interrela a quella della filosofia psichedelica.

cliccando 5

Filosofie psichedeliche

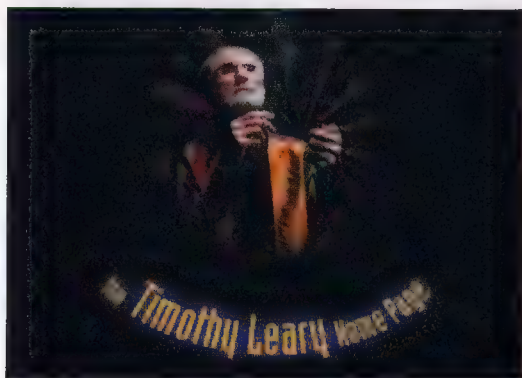
Psichedelico — dall'inglese psychedelic, a sua volta derivante dal greco *psyche*, anima + *delòo*, mostrare — è aggettivo coniato in riferimento alla droga che avrebbe il potere di rendere manifesto il pensiero, liberandolo dalle incrostazioni del condizionamento sociale.
Per estensione si riferisce all'arte o a ogni manifestazione e quindi filosofia che si ispiri ai presunti effetti degli allucinogeni.

PLAYBOY INTERVIEW: TIMOTHY LEARY

Un fenomeno alle soglie della diffusione di massa delle droghe fu il sorgere di vere e proprie chiese fondate sugli stupefacenti, con tanto di monaci e predicatori.
Nel 1964 lo psicologo Arthur Kleps fondò la Neo-American Church e si fece chiamare Capo Boo-Hoo. L'LSD, l'ultimo ritrovato esplosivo nella chimica dei «trip», venne dichiarato «sacramento» e l'alterazione della coscienza che ne derivava «diritto religioso d'ogni cittadino».
Nel 1966 il patriarca dell'esperienza psichedelica Timoty Leary, psicologo espulso da Harvard per gli esperimenti compiuti con la droga su studenti, fondò la Ligue for Spiritual Discovery con il motto «Turn on, tune in and drop out».
Ormai le élites, creando il movimento underground della filosofia psichedelica, avevano lanciato il messaggio della felicità artificiale che non tardò a diffondersi tra le maree di giovani privati di ideali tra i non sense della civiltà atomica.

Su un numero dell'East Village Other del settembre 1969, Timothy Leary scriveva: «I gruppi responsabili della grande evoluzione della nuova era che oggi stiamo attraversando sono tre: gli SPACCIATORI DI DROGA, i MUSICISTI ROCK, e gli ARTISTI E SCRITTORI dell'Underground» (G. Francione, *Progressione del fenomeno tossico dalle élites alle masse nella cultura del XX secolo*, nel volume *Prevenzione droga, analisi di antropodiritto sul fenomeno droga*, GEE-Roma, febbraio 1989).

The Timothy Leary's Home Page

www.leary.com

Per notizie di prima mano su questo straordinario personaggio non si può non visitare la sua personal Home page (in inglese).

Ma chi È Timothy Leary?

http://kamikazen.monrif.net/leary.htm

Pagina in italiano molto ricca di informazioni.
Voi tutti siete esseri divini... Svegliatevi e comportatevi come tali! Noi tutti siamo Dèi, e non copie derivate dal Master originale: siamo esemplari unici e qui ci differenziamo già dalle culture e religioni Monoteistiche che suggeriscono l'uomo come una copia-immagine di Dio, invece che tanti dei in comunità (forse per questo sarebbero meglio le religioni politeistiche o pagane).
«Essere come dèi» non è nulla di egocentrico. Proprio perché non c'è nessuna relazione col Dio monoteista che non sopporta altro Dio fuori di Sé.

Non mancano le curiosità; lo sapevate che il personaggio del prof. Dervis Fontecedro interpretato da Daniele Luttazzi a *Mai dire Gol* è una sua caricatura?

Altri siti su Timothy Leary

Aspide - Timothy Leary
www.aspide.it/piazza/cyberia/leary.htm
Presenta — oltre alle informazioni più rilevanti — un discreto numero di link utili.

Il sincretismo neoplatonico di Timothy Leary
www.csmtbo.mi.cnr.it/decoder/cybcult/psich/cybpsius.htm

cliccando 6

Tecnosciamanismo

Lo sciamanismo è una pratica magico-religiosa diffusa soprattutto tra i popoli animisti. Si tratta di attività magiche, religiose e mediche che vengono svolte dallo sciamano, in stato di trance autoindotto e autocontrollato per far da tramite con gli spiriti, per attuare forme di magia positiva, eseguire interventi medico-chirurgici, ma soprattutto per creare una forma di coesione sociale estatica.
Il Tecnosciamanesimo è una forma contemporanea di «religione» che, attingendo dal veterosciamanismo, istituzionalizza la spiritualità contro l'emergenza della gerarchia e della separazione.

Terence McKenna
http://deoxy.org/mckenna.htm

Un estroso personaggio è il «tecnosciamano» Terence McKenna, il quale, sulle tracce di Timoty Leary, tenta di stabilire una relazione di omologia

fra mito, stati di coscienza indotti dalle droghe psichedeliche e realtà virtuale.
È questo un retaggio dell'antica pratica sciamanica che si avvaleva della droga per entrare in trance nelle cerimonie rituali dove anche il popolo veniva ammesso all'assunzione dei narcotici per permettere a ciascuno di entrare, attraverso l'estasi artificiale, in contatto più diretto con le oscure forze dell'universo.
Presso gli sciamani della Siberia, ad esempio, era in uso un'estasi procurata con l'intossicazione da agarico muscario, un bel fungo, con cappello di un rosso vivo maculato da punti bianchi, noto in Germania come «fungo dei pazzi».

Il transumanesimo

Il Transumanesimo è una filosofia molto simile a quella praticata dagli extropiani tanto da sembrarne una propaggine.

Estropico
http://utenti.tripod.it/estropico/index.htm

Transumanesimo, estropia, crionica, nanotecnologia, singolarità, life extension, mind uploading...
Confuso? Questi soggetti sono pressoché sconosciuti in Italia. L'intenzione di questo sito è di colmare tale lacuna.

È presente in queste pagine la traduzione della Dichiarazione Transumanista della WTA (World Transhumanist Association) che qui si riporta:

1. L'umanità sarà radicalmente trasformata dalla tecnologia del futuro. Prevediamo la possibilità di ri-progettare la condizione umana in modo di evitare l'inevitabilità del processo di invecchiamento, le limitazioni dell'intelletto umano (e artificiale), un profilo psicologico dettato dalle circostanze piuttosto che dalla volontà individuale, la nostra prigionia sul pianeta terra e la sofferenza in generale.
2. Uno sforzo di ricerca sistematico sarà necessario per comprendere l'impatto di tali sviluppi per ora all'orizzonte e le loro conseguenze sul lungo termine.

3. I transumanisti ritengono che per usufruire delle nuove tecnologie sarà necessario mantenere un'apertura mentale che ci permetta di adottare tali tecnologie invece che di tentare di proibirne l'uso o lo sviluppo.
4. I transumanisti sostengono il diritto morale di utilizzare metodi tecnologici, da parte di coloro che lo vogliano, per espandere le proprie capacità fisiche ed intellettuali e per aumentare il livello di controllo sulla propria vita. Aspiriamo ad una crescita personale ben al di là delle limitazioni biologiche a cui siamo oggi legati.
5. È imperativo, nel pensare al futuro, considerare l'impatto di un progresso tecnologico in continua fase di accelerazione. La perdita di potenziali benefici a causa di tecnofobia e proibizioni immotivate e non necessarie, sarebbe una tragedia per il genere umano. Dobbiamo comunque tenere presente che un disastro o una guerra, causati o resi possibili da una tecnologia avanzata, potrebbero portare all'estinzione di ogni forma di vita intelligente.
6. È necessario creare luoghi di incontro in cui razionalmente discutere i passi da intraprendere verso il futuro ed è necessario creare le strutture sociali in cui decisioni responsabili possano essere implementate.
7. Il transumanesimo è fautore del benessere per tutti gli esseri senzienti (siano questi umani, intelligenze artificiali, animali o potenziali esseri extraterrestri) ed include molti principi dell'umanesimo moderno. Il Transumanesimo non sottoscrive ad alcun partito o programma politico.

T.E.C.H.

www.anzwers.org/free/tech/websites-bytopic-general.html

Visitando il sito Extropy Institute è possibile ottenere molte informazioni, scaricare numerosi documenti sui principi e sulle idee del movimen-

to, iscriversi a una Mailing List, trovare i link per i principali personaggi del gruppo.

World Transhumanist Association

www.transhumanism.com

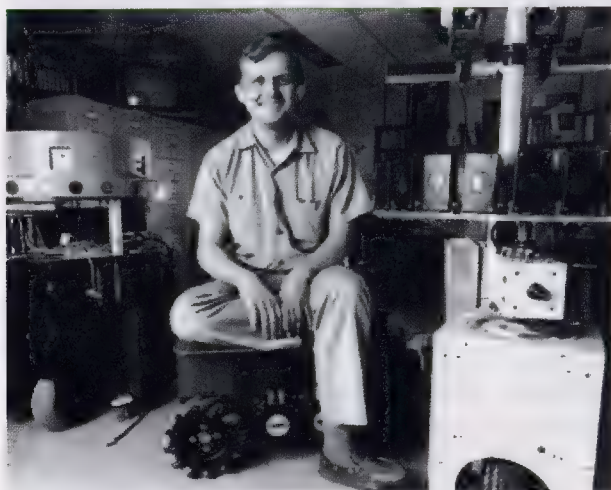
Il sito, ovviamente in inglese, della World Transhumanist Association.

La musa Natasha

www.natasha.cc

Uno dei più affascinanti personaggi del Movimento è la Musa transumanista Natasha Vita Mora. Ecco il sito dedicato a questa misteriosa artista.

Hans Moravec

www.frc.ri.cmu.edu/~hpm/

Noto esperto di robotica (lavora alla Carnegie Mellon University di Pittsburgh), è il teorico della possibilità di realizzare l'upload di personalità umane nei computer.
Egli si rifà alla filosofia riduzionista di Marvin Minsky ed è convinto che non esisteranno più sostanziali differenze fra umani e robot non appena

questi ultimi avranno raggiunto una complessità tale da favorire l'emergenza di facoltà cognitive di livello superiore, come la possibilità di imparare e una qualche forma di autoconsapevolezza. A quel punto, nulla si opporrà all'integrazione fra hardware e wetware (il corpo), e lo scambio di memoria e informazioni fra l'intelligenza umana e l'intelligenza artificiale si ridurrà a un banale problema di «traduzione» fra codici informatici.
Più estroso e immaginifico il pensiero di Chislenko, ricco di suggestioni che evocano la spiritualità New Age e una concezione mistica dell'evoluzione (alla Teilhard de Chardin).

Alexander Chislenko

http://www.lucifer.com/~sasha/home.html

Chislenko condivide la convinzione di Moravec in merito alla possibilità di ibridare l'intelligenza umana con quella artificiale, creando delle menti cyborg, ma immagina che ciò ci debba condurre alla destrutturazione delle personalità individuali, le quali verranno ridistribuite in identità sistemiche più ampie, contribuendo a un processo di teogenesi per dar vita a un'entità superintelligente e coincidente con l'intero universo. Il sito rivela l'estrosità del curatore proponendo classifiche dei grandi visionari del passato, repertori umoristici, videogiochi, nozioni di massaggio e arti marziali.

La New Age

New Age significa letteralmente Nuova Età, Nuova Era, ed ha un senso assai vasto, tanto che alcuni la interpretano come un insieme di pratiche magiche, divinatorie, spiritiche e spirituali in genere.
Altri, invece, definiscono la New Age come un'era specifica che sarà caratterizzata da una nuova consapevolezza e da un rinnovato modo di percepire se stessi e l'universo circostante. È quest'uso che è maggiormente invalso, visto il passaggio dell'umanità dall'Età dei Pesci a quella dell'Acquario. Verso il 1975, infatti, il Sole è entrato nella costellazione dell'Acquario ed influenzerà per circa 2155 anni la vita sul nostro pianeta. Per buona parte dell'umanità è iniziato il passaggio da uno stato di

coscienza basato sulla ricerca della conoscenza a una dimensione basata sulla ricerca della saggezza.
L'espressione New Age era comune negli ambienti teosofici e spiritualisti già da molto tempo, ma il suo dilagare si è avuto a partire dagli anni '70 con un'incredibile esplosione di proseliti in tutto il mondo, indicando una molteplicità di tendenze intellettuali, culturali, politiche e religiose che un tempo si mantenevano ai margini della cultura «ufficiale» e che sostenevano un approccio diverso, magari sovversivo, ai problemi dell'esistenza, mentre ora cercano di aprirsi uno spazio positivo e luminoso all'interno della società.
La New Age presenta una struttura tentacolare e esplica il suo stile di veduta del mondo in molti campi dell'attività umana. Dall'economia, attraverso un diverso rapporto tra uomo e ambiente ed un uso più ecologico dell'energia, alla politica, che si manifesta in un superamento della concezione materialistico-meccanicistica dell'uomo e della natura in favore di una visione della vita basata sulla cooperazione piuttosto che sulla competizione. Dalla medicina, con una concezione olistica della persona ed una riscoperta della medicina naturale, alla psicologia, dove si pone una maggiore attenzione ai valori transpersonali ed una integrazione dei cosiddetti fenomeni «paranormali». Infine, anche nel campo religioso e spirituale si cerca, da una parte, di superare le concezioni parziali e dogmatiche e, dall'altra, una maggiore apertura verso le filosofie orientali.
Secondo il professor C. A. Keller, il fenomeno della New Age può essere diviso in tre settori d'indagine: Spirituale, Psicologico e Terapeutico.

NewAgeNetwork

www.newagenetwork.it

Il primo Portale italiano dedicato alla Salute e alla Spiritualità.

Solaris.it

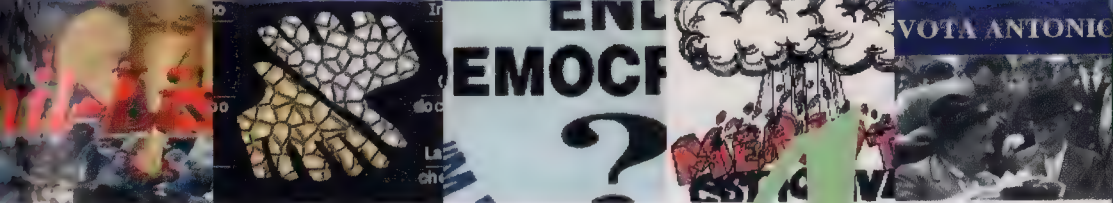
www.solaris.it

Il progetto Solaris intende creare un network con lo scopo di diffondere l'amore e la conoscenza per discipline che normalmente non riescono a trovare spazi adeguati.

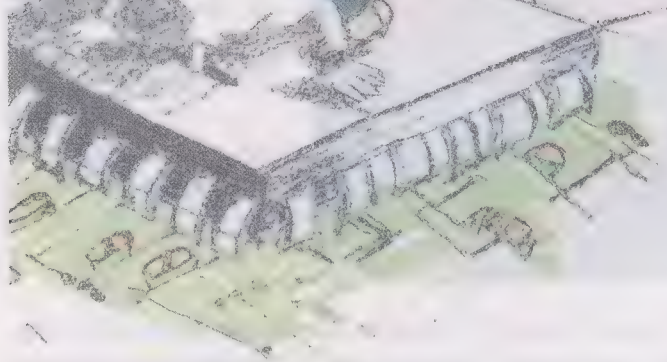
I temi, gli argomenti, le discipline di cui si occupa sono accomunate dall'obiettivo di progettare e realizzare una salute in senso olistico, cioè una salute del corpo, della mente e dello spirito, costantemente integrate in un unico insieme indivisibile che è la persona.

Altri siti

AuraWeb
www.auraweb.it
Portale di sopravvivenza spirituale.

SoloNewAge
www.solonewage.it

4

Antipolitica

Il fallimento secolare della politica nei sistemi autoritari e totalitari si è perpetrato negli stati pseudodemocratici dove, sotto l'apparente mito della libertà, si è arrivati a creare delle oligarchie economiche talmente forti da dominare il mondo. Oggi siamo nelle mani di un migliaio di persone che con l'oro, le industrie e i media tendono a globalizzare la terra. Solo una metastruttura quale la Rete può agglomerare la massa dei dividui fratelli e dissidenti al fine di generare l'Utopia dell'Antipolitica, che nasce là dove a livello nazionale lo Stato diventi «forte coi forti e debole coi deboli», a livello mondiale quando gli eserciti disarmati dei diseredati facciano leva per rovesciare prima nel Cyberspazio e poi nell'Ulespazio i Signori della Terra.

La rivoluzione elettronica

La Rete è diventata la piattaforma ideale per svolgere azioni di ribellione alla globalizzazione, attraverso i newsgroup, le mailing list, i siti Web, i forum e le chat, consentendo di accorpare masse di persone attorno a temi fondamentali che attengono ai diritti umani, alla più equa distribuzione delle ricchezze, alla salute, alla salvezza del pianeta.
Le vicende di Seattle hanno portato alla ribalta un fitto reticolo internazionale di siti di cui il popolo della Rete era già bene a conoscenza da tempo e che, invece, ha colto di sorpresa il grosso dell'opinione pubblica internazionale.
L'evento è caduto nel dicembre 1999 e, soprattutto tramite Internet, si è diffusa la parola d'ordine che ha portato 80 mila persone provenienti da quattro continenti a mobilitarsi nell'ulespazio di Seattle, con proteste, manifestazioni e guerriglie urbane contro il Wto, contribuendo a provocare il fallimento del vertice fra 130 governi sulla liberalizzazione degli scambi.

Word Trade Organisation sta per Organizzazione mondiale del commercio ed è il frutto di otto anni di negoziati in Uruguay, dal 1986 al 1994 (anno della sua nascita), ed è di fatto erede dell'ex GATT (General Agreement on Tariffs and Trade), nato nel 1948 e attivo fino al 1995.

Ha sede a Ginevra. L'organizzazione, presieduta dal luglio 2000 da Mike Moore, si occupa del controllo delle regole del commercio mondiale, sostenendo una pressoché totale abolizione di ogni tipo di dazio o tariffa alle frontiere. Dazi e tariffe che riguardano le quantità delle merci, tariffe interne, controlli di salubrità sui prodotti alimentari... A decidere poi la sorte di ogni prodotto alimentare è solo il mercato (secondo il loro giudizio), o piuttosto potrebbe accadere che ogni prodotto alimentare decide la sorte di chi lo acquista. All'inizio della sua storia, come Gatt, contava pochi paesi membri (tanto da essere chiamato «il Club dei ricchi»); ora ne conta 136 tra cui la Cina, che ha siglato recentemente un accordo «bilaterale» con gli USA. La lunga lista di attesa dei paesi che vogliono entrarvi annovera tra gli altri Russia e Arabia Saudita.

A Seattle sono giunti ambientalisti, solidaristi, terzomondisti, missionari, cattolici impegnati, marxisti, ecologisti, anarchici, radicali, contadini e «arrabbiati comunque», ma soprattutto cybernauti che, in ogni angolo del mondo, si collegavano in Rete con grandi o minuscoli protestatari in possesso, per un verso o per l'altro, di un computer, di un modem e di argomenti contro i potenti della Terra.

È lo stesso popolo che il 16 aprile 2000 è sceso in piazza a Washington contro il Fondo Monetario Internazionale urlato come «strozzino», e poi a Genova a maggio contro il Tebio, a settembre a Praga per l'Fmi, a ottobre a Montréal, a dicembre a Nizza, a gennaio del 2001 a Davos e Porto Alegre.

È il popolo umanista, indignato dalla disuguaglianza crescente e sempre più intollerabile tra paesi ricchi e paesi poveri, tra le nostre democratiche società opulente e i quattro quinti del mondo che vivono in condizioni di miseria, tra i nostri alti tenori di vita e un miliardo di esseri umani affamati.

Sono numerosissimi i siti che a questa realtà fanno riferimento; se ne riportano di seguito solo alcuni, lasciando libero il navigatore di approfondire la propria conoscenza di questo variegato mondo.

Isole nella Rete

www.ecn.org

«Il progetto di “Isole nella Rete” nasce dalla volontà di costruire uno spazio di visibilità su Internet che metta in relazione, tra di loro e con tutto il “popolo della rete”, i soggetti attivi nel mondo dell’autogestione. Siamo infatti convinti che le trasformazioni produttive e sociali avvenute in questi anni (effetto di quella che è stata chiamata la Terza Rivoluzione Industriale) abbiano posto al centro dei giochi la comunicazione e reso di strategica importanza l’accesso, libero e indipendente, ai mezzi di comunicazione che innervano il globo.
Siamo convinti di questa necessità da prima che gli accessi a Internet diventassero possibili nel nostro Paese. Non a caso questo progetto è nato all’interno di quelle realtà, più o meno limitrofe ai centri sociali autogestiti, che in questi ultimi anni hanno lavorato sugli strumenti di comunicazione “alternativi”, si trattasse di BBS, di radio libere o riviste di movimento.
Molte altre realtà, in Italia e nel resto del mondo, stanno realizzando progetti simili al nostro e auspichiamo che, nelle similitudini e nelle differenze, possa nascere una rete di collaborazione, una rete nella rete delle reti».
Questo il progetto Isole nella Rete, un luogo di visibilità e di relazione.
Numerosissimi i collegamenti Web: Movimenti studenteschi, Associazioni, Autorganizzazione e sindacalismo di base, Reddito e lavoro, Centri Sociali, Musica, Radio, Riviste.

Movimento Utopist-A

www.dirit.to

È l'ala operativa e combattiva, pacifista e disarmata, dell'ANTIARTE.
Il sito rappresenta il primo progetto di Movimento (Anti)Politico in Rete e per questo si pone in metacyberspazio per assemblare in massa i cybernauti a partire dagli antiartisti, promuovendo con link e altro tutta una serie di iniziative specifiche per una reale democratizzazione del mondo.
Il sito prevede elezioni antipolitiche di Rete e svolge battaglie specifiche di massa (nella zona COMBAT) come azioni sindacali, manifestazioni collettive con e-mail, cyberserrate etc.
Un target specifico è la conquista pacifica di tutti i media del mondo e la trasformazione della loro struttura da Piramidale e Verticistica a Sferica e Universalista, quella in cui qualunque essere, davvero senza distinzioni di classe, cultura e arte, ha libero e gratuito accesso alle radio, alle tv, ai media in genere, ai fondi pubblici per l'arte etc. onde manifestare la sua identità e la sua immagine come artista e come uomo.
Lo slogan del Movimento Utopist-A è *internettizzare l'ulespazio* e combattere il tentativo da parte del mondo reale di imbavagliare Internet.

Tactical Media Crew

www.tmcrew.org

Tactical Media Crew è un progetto che nasce dall'esigenza di far accedere ad Internet diverse realtà sociali di base, con un'attenzione particolare per quello che comunemente viene definito movimento antagonista. Mira a trasformare ed evolvere il sistema di informazione/comunicazione del quale il movimento fa uso da anni.
Tactical Media Crew sta creando l'opportunità, realizzando questo sito su Internet, di essere visibili, ma soprattutto raggiungibili da più parti del mondo.

Independent Media Center

www.indymedia.org

Independent Media Center è un collettivo di organizzazioni, radio, media, giornalisti che hanno a cuore la verità e che si ispirano al lavoro di coloro che lottano ancora per un mondo migliore.
Le pagine italiane sono all'Url http://italy.indymedia.org/.

Nihil List

www.hypertalk.com/nihil/

Cos'è Nihil?
NIHIL è un rumore di fondo!
NIHIL è lo spamming creativo!
NIHIL è un retrovirus!
NIHIL è una taz!
NIHIL è una tanz der lemmings!
NIHIL è un netstrike masturbatorio autoinflitto!
NIHIL è un buco nero!
NIHIL è la tua stessa cattiva coscienza!
NIHIL è un pozzo senza fondo!
NIHIL è la spazzatura della rete che si cortocircuita!
NIHIL è un abbisso infinito!
NIHIL è la guerriglia digitale!
NIHIL è quel posto dove nihil È lecito ma si fa lo stesso!

NIHIL è una vomitata di succo di frullo di mirtilli su un quadro pregiato!
NIHIL è un tapiro che corre sulla ruota infuocata!!!

Mercati Esplosivi

www.mercatiesplosivi.com

Mercati Esplosivi è un consorzio di riviste che si propone di promuovere qualche iniziativa comune, di costruire qualche forma di coordinamento, di realizzare qualche sinergia entro il mondo attivo e vivace, ma polverizzato e disperso, dell'editoria alternativa. Per lavorare *insieme, contro*.

ZNet

www.zmag.org/znet.htm

Interessante WebMagazine con migliaia di articoli «contro».
Uno spazio fisso riservato ai commenti è gestito da Noam Chomski, osannato e vituperato profeta del movimento che si oppone all'uso disinvolto delle nuove tecnologie nei confronti dell'uomo e dell'ambiente in cui vive. Storico dissidente statunitense e professore di Linguistica al Massachusetts Institute of Technology, Chomsky è anche filosofo e giornalista. Ha pubblicato più di 30 libri in cui se la prende con la politica internazionale ed economica degli Stati Uniti nei confronti dei paesi in via di sviluppo; denuncia lo scarso impegno degli Usa per il rispetto dei diritti umani; sottolinea il pericolo delle biotecnologie e degli effetti sull'agricoltura e l'alimentazione; attacca il potere corporativo dei mass media.

Global Exchange

www.globalexchange.org

Questo sito della California si riferisce a una ONG molto impegnata sui temi del Nord-Sud, del commercio equo e solidale, dei diritti umani e civili.

Carta dei Cantieri Sociali

www.carta.org

Carta è un mezzo di comunicazione sociale. Informa, mette in rete e discute la società.
È il frammento di un nuovo spazio pubblico in cui tutti, senza esclusioni, possano ricreare partecipazione democratica e condivisione. È un'impresa cooperativa, i cui soci sono decine di persone e associazioni di ogni tipo e di molte culture.
È un punto di vista contro il liberismo, a favore di un modo di vita conviviale, rispettoso dell'umanità e della natura.

Rete di Lilliput

www.retelilliput.org

Quello che segue è il Manifesto della Rete di Lilliput per un'economia di giustizia.
«In un momento in cui sembrano valere solo le leggi del mercato e del profitto mentre le istituzioni democratiche stanno perdendo credibilità e

potere, noi, associazioni, gruppi e cittadini impegnati nel volontariato, nel mondo della cultura, nella cooperazione Nord/Sud, nel commercio e nella finanza etica, nel sindacato, nei centri sociali,nella difesa dell'ambiente, nel mondo religioso, nel campo della solidarietà, della pace e della nonviolenza, DIAMO AVVIO ALLA RETE DI LILLIPUT PER UNIRE IN UN'UNICA VOCE ALLE NOSTRE MOLTEPLICI FORME DI RESISTENZA CONTRO SCELTE ECONOMICHE CHE CONCENTRANO IL POTERE NELLE MANI DI POCHI E CHE ANTEPONGONO LA LOGICA DEL PROFITTO E DEL CONSUMISMO ALLA SALVAGUARDIA DELLA VITA, DELLA DIGNITÀ UMANA, DELLA SALUTE E DELL'AMBIENTE.
Come i piccoli lillipuziani riuscirono a bloccare il gigante Gulliver, legando ciascuno un singolo capello del predone, così noi cerchiamo di fermare il tiranno economico conducendo ciascuno la nostra piccola lotta in collegamento con gli altri.
Per questo abbiamo costituito la Rete di Lilliput: per ampliare l'efficacia delle nostre singole opposizioni condividendo esperienze, informazioni, collaborazioni e concordando mobilitazioni comuni.
La recente sconfitta dell'Accordo Multilaterale sugli Investimenti, lo stop che l'Organizzazione Mondiale del Commercio ha subito a Seattle, la creazione di sempre più stretti contatti, collaborazioni ed iniziative tra i movimenti che a livello mondiale si oppongono agli effetti devastanti della globalizzazione e dell'economia dimostrano che è possibile bloccare la macchina globale con i granelli di sabbia. Il nostro obiettivo a lungo termine è la costruzione di un mondo dove ogni abitante della terra possa soddisfare i propri bisogni materiali, sociali e spirituali nel rispetto dell'integrità dell'ambiente e del diritto delle generazioni future ad ereditare una terra feconda, bella e vivibile.
Nell'immediato ci opponiamo alle scelte economiche che attentano alla democrazia, che portano a morte il pianeta e che condannano miliardi di persone alla miseria.
Le nostre strategie d'intervento sono di carattere non violento e comprendono l'informazione e la denuncia per accrescere la consapevolezza e indebolire i centri di potere, il consumo critico e il boicottaggio per condizionare le imprese, la sperimentazione di iniziative di economia alternativa e di stili di vita più sobri per dimostrare che un'economia di giustizia è possibile.
Ci impegniamo a realizzare tutto questo in un rapporto di dialogo e di collaborazione con tutti gli altri gruppi, reti e movimenti che in Italia e all'estero si battono per gli stessi obiettivi.

Siamo certi che mettendo in comune idee, conoscenze, risorse, e iniziative, potremo ostacolare il cammino della globalizzazione al servizio delle multinazionali per contrapporre una globalizzazione al servizio degli essere umani.
Questa è la nostra strategia lillipuziana, questo è il potere di cui ciascuno di noi dispone.
Esercitiamolo insieme per ottenere dei risultati concreti».

Produzioni Video Indipendenti

http://digilander.iol.it/immaginimosse/index2.html

Bella la grafica di questo sito, che ci conduce fino alla protesta di Napoli, dove 40.000 persone hanno manifestato contro lo svolgimento del Global Forum dove pochi padroni del mondo decidono il destino di tutti. 6000 poliziotti, in divisa e non, hanno bloccato violentemente la protesta.

Altri siti

Radio città Pescara. Ritmo e consapevolezza

www.urla.com/consapevolezza/

Zip! Per l'autonomia in Rete

www.agora.stm.it/R.Dequal/home.htm

Tute Bianche

www.tutebianche.org

Peacepenpal.org

www.peacepenpal.org
Da visitare la galleria di immagini.

International Forum on Globalization

www.ifg.org
Vi si incontrano intellettuali ambientalisti come Vandana Shiva, Jerry Mander, Debi Barker, Tony Clarke e Victor Menotti.

Azione Globale dei popoli

www.ecn.org/agp/
È una delle prime ONG sovranazionali, nata dopo i primi controvertici nella primavera del 1998 a Ginevra. È una rete di organizzazioni e lavora via Internet diffondendo i suoi appelli su centinaia di siti e di comunità alternative.

RECLAIM THE STREETS
www.motherjones.com/news_wire/honan.html
È il più importante movimento radical-ambientalista inglese che organizza azioni di protesta e sabotaggio contro le multinazionali, e ogni anno (il 18 giugno) il carnevale contro il capitalismo nel centro della City.

cliccando /

Salviamo il pianeta

Molti sono i siti in Rete che tendono a salvaguardare la natura. Una leader in materia è Vandana Shiva (http://iisd1.iisd.ca/pcdf/1996/shiva.htm) intellettuale ambientalista di origine indiana, personalità di spicco dell'Ifg, l'International Forum on Globalisation, attivo dal 1994 e a cui partecipa il meglio del pensiero ecologista: da Jerry Mander, a Debi Barker, a Tony Clarke e Victor Menotti. Professoressa di economia dello sviluppo in California, Vandana Shiva è l'apostola della biodiversità e della difesa delle risorse vegetali e animali del pianeta, la professoressa lotta contro chi depreda quotidianamente il pianeta per fini commerciali. Al vecchio e usurato motto «Pensare globalmente, agire localmente» ha sostituito «Oggi è necessario pensare globalmente e agire globalmente».

Earth First, Eco-Action
www.eco-action.org

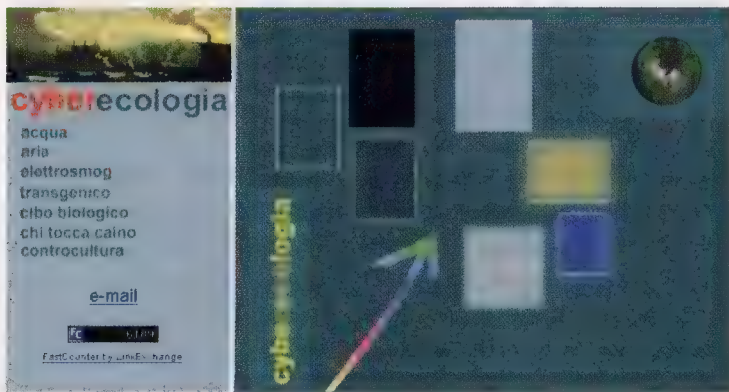
È il sito dei movimenti anarco-ecologisti inglesi; da qui si può accedere a decine di forum e link non istituzionali.

Greenpeace

www.greenpeace.it

Il sito di Greenpeace Italia. Dalla storia dell'associazione alle informazioni sulle campagne e le iniziative in corso. Molto carina la sezione Kids, che ci conduce a Ecovillage, il villaggio ecologico di Greenpeace.

Cyberecologia

www.cyber-ecologia.it

Acqua, aria, elettrosmog, transgenico, cibo biologico, chi tocca Caino, controcultura, ecco le sezioni di questo sito.

Altri siti

GreenNet
www.gn.apc.org

Deuda Ecologica
www.cosmovisiones.com/DeudaEcologica/
Campagna sul debito ecologico.

Rainforest Action Network
www.ran.org
Sito di appoggio ai diritti degli abitanti delle foreste.

American Lands Alliance
www.americanlands.org

Friends of the Earth
www.foe.org

Green Economics Web Site
www.igc.org/econwg/
Sito che esamina la sostenibilità ambientale in rapporto alle questioni economiche.

Pacifismo

Molte persone si battono nel mondo per la pace e contro la guerra e nei numerosi siti visitati lasciano ben più che una traccia.

ABC Solidarietà e Pace
http://abcsolidarieta.freeweb.supereva.it/index1.htm?p

«A. B. C. solidarietà e pace» è un'associazione che si occupa d'educazione allo sviluppo, alla pace e all'intercultura, di affidi a distanza e di microinterventi nei paesi che hanno bisogno di aiuto, europei ed extraeuropei.

WarNews
www.warnews.it

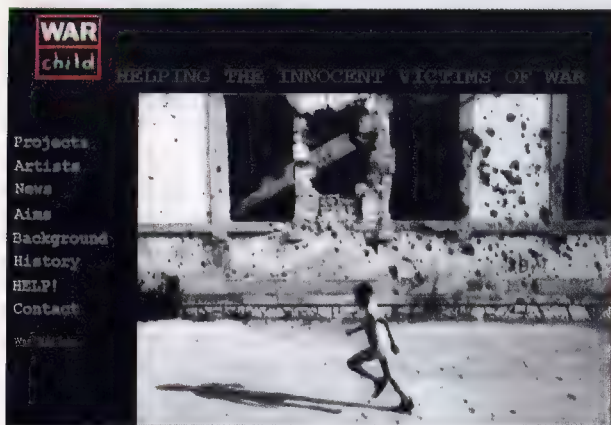
Visitando questo sito è possibile avere notizia di tutti i conflitti nel mondo. Non sono pochi.

Peacelink
www.peacelink.it

Perché la telematica per la pace? Perché è tempo di imparare a fare cose nuove, e se non piace la parola specialisti, a diventare bravi artigiani. Spetta quindi agli artigiani della Pace il compito di usare ogni mezzo non violento per giungere ovunque ed essere presenti con un'azione di pace e una testimonianza di impegno umano.

Balkan
www.ecn.org/balkan/

Balkan è un trimestrale online di analisi politica sui Balcani. È forse l'unica rivista in Italia che produce analisi politica e approfondimenti in materia.

War Child
www.warchild.org

Spesso vittime predestinate di tutte le guerre sono proprio i bambini. Contro questa situazione si batte War Child, associazione fondata nel 1993.

Emergency

www.emergency.it

Ruanda, Kurdistan iracheno, Cambogia e Afganistan: 5 ospedali e 16 posti di pronto soccorso; migliaia di interventi chirurgici, decine di migliaia di pazienti assistiti ambulatorialmente.
Queste, in sintesi, sono state le attività di EMERGENCY nei suoi primi sei anni di vita.

Altri siti

Abolition 2000
www.abolition2000.org
Per l'abolizione delle armi nucleari.

Guerre & Pace
www.mercatiesplosivi.com/guerrepace/
Mensile di informazione internazionale alternativa.

Emperors Clothes
www.emperors-clothes.com/italian/indexi.htm
Per vederci chiaro attraverso la nebbia di menzogne.

AntiWar
www.antiwar.com

Child Soldiers
www.child-soldiers.org
Mai più bambini-soldato.

Azione non violenta
www.nonviolenti.org/index_flash.html

Archivio Disarmo
www.archiviodisarmo.it
Archivio Disarmo è un centro di ricerca fondato nel 1982, che studia i problemi del disarmo, della pace e della sicurezza, a livello nazionale e internazionale.

cliccando 3

Consumo critico

Negli Stati Uniti, Public Citizen (http://www.citizen.org www.citizen.org) è il sito storico dei contestatori del XX secolo, il più importante sito dei consumatori statunitensi. È stato fondato nel 1971 da Ralph Nader, il

navigatore che per primo, nel 1997, ha reso pubblico su Internet il documento segreto sul Mai (Multilateral Agreement on Investiments). Proprio su questa pubblicazione ha fatto leva il movimento di Parigi e Seattle. Public Citizen è il punto di riferimento sul Web per tutto ciò che riguarda consumi, commercio internazionale, sviluppo ecocompatibile, globalizzazione e biotecnologie.
Il mondo della cooperazione internazionale e del consumo critico e alternativo fa capo anche all'International Federation for Alternative Trade (http://www.ifat.org www.ifat.org) che si rifà ai principi del commercio equo e solidale.

Ethical Consumer

www.ethicalconsumer.org

Il sito della rivista che fornisce informazioni dettagliate su oltre 20.000 aziende.

Associazione botteghe del mondo

www.assobdm.it

«L'Associazione Botteghe del Mondo è il luogo in cui ci siamo ritrovati per condividere desideri, sogni, utopie e per renderli progetto…
Perché insieme possiamo rafforzare questi luoghi in cui i sogni sono stati tirati giù dal cielo da chi si è incamminato su queste impervie strade e sperimenta l'alternativa sulla propria pelle vivendone ogni giorno conquiste, contraddizioni, illusioni e disillusioni.
Perché insieme possiamo diffondere una concezione della vita che mette costantemente in discussione il sistema».

Bilanci di giustizia

www.peacelink.it/users/bilancidigiustizia/

Consumando meno e meglio si guadagna in qualità di vita reimpossessandosi del proprio tempo, gustando il piacere dell'autoproduzione, riscoprendo tradizioni e scoprendo nuove culture. Questo sono i «Bilanci di Giustizia»: monitorare il proprio consumo per cambiare l'economia dalle piccole cose, dai gesti quotidiani.

Centro nuovo modello di sviluppo

www.citinv.it/associazioni/CNMS/

DIGNITA' DEL LAVORO
nel Sud del mondo

DIGNIDAD DEL TRABAJO
en el Sur del mundo

DIGNITY IN LABOUR
in the South of the world

DIGNITÉ DU TRAVAIL
dans le Sud du monde

L'obiettivo del sito è di facilitare l'attività dei gruppi che desiderano impegnarsi per la difesa dei diritti umani e sindacali dei lavoratori del Sud del mondo e dell'Europa dell'Est nei settori agricoli ed industriali che producono per l'esportazione, con particolare riferimento alla banana, al tè, al caffè, al cacao, al tessile, alle calzature, ai giocattoli e all'elettronica.
Il Centro Nuovo Modello di Sviluppo ha promosso tra l'altro la campagna «Scarpe Giuste» (http://www.arpnet.it/~mente/scarpe/welcome.htm http://www.arpnet.it/~mente/scarpe/welcome.htm) contro Nike e Reebook.

Altromercato

www.altromercato.it

Per un commercio equo e solidale. CTM propone un nuovo modello di cooperazione internazionale.

La città invisibile

www.citinv.it/benvenuti.html

La Città Invisibile è un'associazione interamente basata su Internet che si impegna con progetti e iniziative per il libero accesso alle informazioni e l'utilizzo democratico delle tecnologie della Rete. La Città Invisibile ospita la Rete Italiana Boicottaggio Nestlé www.citinv.it/associazioni/RIBN/, un'associazione senza scopo di lucro che persegue il fine di convincere la società Nestlé a rispettare le delibere dell'OMS e dell'UNICEF in materia di commercializzazione dei surrogati del latte materno.

Boicotta McDonald's

www.tmcrew.org/mcd/index.html

In questo sito trovi molte informazioni e forse qualche riflessione che di solito, soprattutto il sistema alimentare industriale, nasconde accuratamente. Cosicché, ad esempio, nelle pubblicità del McChicken o di qualsiasi prodotto al pollo non vedrete un pollo che passa la vita in un quadrato di 20 cm × 20 cm, ma vedrete un bel cartone animato o un pollo in un bellissimo prato che vive libero... non è così; i dipendenti di McDonald's devono essere sempre pronti, gentili e sorridenti... ma c'è poco da ridere e molto da subire, infatti da McDonald's c'è un continuo ricambio del personale.

Altri siti

Commercio Alternativo

www.commercioalternativo.it

Per un consumo cosciente e naturale.

Rete Romana per il consumo critico

www.mclink.it/personal/MC6065/rete.htm

Unimondo

www.unimondo.org

Diffondere un'informazione qualificata e pluralista sullo sviluppo umano sostenibile, l'ambiente, la pace, i diritti umani è l'obiettivo di UniMondo. È la versione italiana di OneWorldOnline (www.oneworldonline.com).

Mani Tese
www.manitese.it/manitese.htm
Mani Tese è un organismo non governativo di cooperazione allo sviluppo che opera per favorire l'instaurazione di nuovi rapporti fra i popoli, fondati sulla giustizia, la solidarietà, il rispetto delle diverse identità culturali.

Campagna abiti puliti
www.cleanclothes.org/index.htm
Sulle condizioni di lavoro nell'industria dell'abbigliamento.

Alimenti transgenici

La campagna internazionale contro l'uso di organismi geneticamente modificati trova il suo leader in Jeremy Rifkin, professore e intellettuale della cosiddetta «altra Washington», che con l'azione e i libri è diventato il peggior nemico delle biotecnologie a uso e consumo delle multinazionali che continuano a garantire solo formalmente la sicurezza e la qualità di cibi.
Altro gladiatore è José Bové, pastore e rappresentante del sindacato dei contadini francesi. Arcinemico della Mc Donald's, il Bové-pensiero afferma che «le biotecnologie e il nucleare sono molto simili: entrambi infatti sono basati sulla segretezza dei comportamenti, su una massiccia ricerca scientifica, tecnologie sofisticate ed esclusive con effetti devastanti». Ma la differenza esiste: un test nucleare deve essere provocato dall'uomo; le biotecnologie non direttamente, «in quanto gli organismi viventi geneticamente manipolati, una volta immessi nell'ambiente, si sviluppano da soli e possono non obbedire alla volontà umana».

OXFAM

www.oxfam.org.uk www.oxfam.org.uk

L'OXFAM è una delle più importanti organizzazioni non governative inglesi e partecipa attivamente alle campagne contro il M.A.I. e le biotecnologie, agendo per trovare soluzioni al problema della povertà e della sofferenza nel mondo.

OGM

www.lcr-rouge.org/lcr31/dossiers/agriculture/ogm.htm

Qualche informazione ulteriore. In francese.

Campagna dei comuni liberi da manipolazioni genetiche

www.rfb.it

Perché un comune dovrebbe diventare Comune Antitransgenico? Per evitare di compromettere l'equilibrio biologico e l'ecosistema, per prevenire danni alla salute della popolazione, per valorizzare le produzioni locali, di pregio, tradizionali, per consentire alle aziende a conduzione biologica di poter continuare la propria attività, per promuovere un modello di agricoltura dal massimo rispetto ambientale e, infine, per informare la popolazione sugli effetti perversi di una agricoltura industrializzata.

Altri siti

Cibi transgenici

www.angelfire.com/ak3/nogm/faq.htm

Qualche domanda, e soprattutto qualche risposta, sugli alimenti transgenici.

Indigenous Peoples Council on Biocolonialism

www.ipcb.org

L'organizzazione delle popolazioni indigene contro il biocolonialismo.

Organismi Geneticamente Modificati

http://digilander.iol.it/guanciarossa/ogm/

I produttori

www.tmcrew.org/eco/genetica/lista_cibi_transgenici.htm

La lista dei principali produttori italiani di alimenti transgenici. Da visitare anche la pagina www.tmcrew.org/eco/genetica/index.htm

Immigrazione

Associazione Macondo
www.ecn.org/macondo/

L'Associazione Macondo offre assistenza legale gratuita a tutti i cittadini extracomunitari che si trovano in difficoltà con la burocrazia o la giustizia italiane. Il servizio è svolto da studenti di giurisprudenza che da oltre tre anni si occupano delle problematiche dell'immigrazione. Ogni persona che si presenta viene seguita da una coppia di studenti e può esporre i propri problemi ad un avvocato di diritto civile, amministrativo o penale.

Centro Informazione Educazione allo Sviluppo
www.cies.it

Il Centro Informazione Educazione allo Sviluppo è un'organizzazione non governativa che lavora nella cooperazione internazionale e, in Italia, è impegnata nella realizzazione di una società multiculturale fondata sulla piena integrazione degli immigrati.

Immi.forum

www.lunaria.org/immiforum/ita/default.htm

«C'è ormai una tendenza diffusa a presentare l'immigrato, soprattutto il clandestino, come deviante, dedito allo spaccio di droga, allo sfruttamento della prostituzione. E per quel che riguarda le immigrate la convinzione che una larga parte di esse sia dedita alla prostituzione (per scelta o perché costretta, poco importa) è diffusissima. Del lento e faticoso processo di inserimento della maggior parte degli immigrati nella società italiana, che è un processo silenzioso, non si parla mai» (Enrico Pugliese, Diario dell'immigrazione).

Altri siti

Sans-Papiers
www.ecn.org/sans/
Informazioni sulle lotte per il diritto di libera circolazione degli uomini, delle donne e delle idee.

Nigrizia
www.nigrizia.it/
Il mensile dell'Africa e del mondo nero.

Le origini del razzismo
www.mobydick.it/razzismo/razzismo.html

Stranieri.it
www.stranieri.it/index.html

cliccando 6

Dire mai al mai

Campagna internazionale contro il M.A.I. (Multilateral Agreement on Investment): il documento, segreto fino al 1997, è il risultato di un accordo tra 29 paesi (industrializzati o in via di sviluppo) che mirava a rimuovere ogni possibile barriera per le multinazionali nel loro cammino di accesso ai mercati e alle risorse globali senza salvaguardia sociale, umana ed ambientale.

MAI-Not Project

http://mai.flora.org/mai-not/

Su questo sito, in inglese, tutte le informazioni sul M.A.I. e molti link interessanti.

Non sia M.A.I.

www.robaweb.com/mai/

Il sito della campagna italiana contro il M.A.I.

cliccando 7

Acqua per tutti

Un miliardo e 700 milioni di persone, poco meno di un terzo della popolazione mondiale, non hanno accesso all'acqua potabile. In India e in Bangladesh, in Etiopia e in Bolivia. «Il rischio — sostiene il coordinatore della campagna «Acqua per tutti», Riccardo Petrella — è che nel 2020 si superino i tre miliardi. E siamo anche preoccupati dall'iniziativa di alcuni governi, che nel marzo del 2000 al Forum dell'Aja hanno deciso che l'accesso all'acqua non è un diritto umano ma va regolato dal libero mercato». I «ribelli» dicono no alla privatizzazione delle risorse idriche e chiedono ai governi di vietare alle banche, come la svizzera Pictet, di lanciare Fondi internazionali di investimento sull'acqua e di quotarla in Borsa. «L'acqua — aggiunge Petrella — non dev'essere l'oro blu dei profitti del 2000».

CIPSI

http://pwhux.tin.it/cipsimi/

Il CIPSI (Coordinamento di iniziative popolari di solidarietà internazionale), è una Rete nazionale che associa organizzazioni non governative di sviluppo (ONGs) ed associazioni che operano nel settore della solidarietà e della cooperazione internazionale. Alla pagina http://web.tin.it/cipsi/acqua/tutte le informazioni sulla campagna per il diritto all'acqua.

cliccando 8

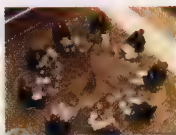
Il debito dei paesi poveri

JUBILEE 2000 è stata la campagna mondiale promossa da organizzazioni laiche e religiose, operanti nell'ambito del volontariato, della cooperazione, ma anche di associazioni ambientaliste, sindacali e della società civile, che hanno chiesto la cancellazione del debito estero dei paesi più poveri della Terra: un «fardello» che colpisce attualmente ben un miliardo di persone.

Sdebitarsi

www.unimondo.org/sdebitarsi/

libera dal debito
un miliardo
di persone

PER UN MILLENNIO SENZA DEBITI
Campagna italiana
per la cancellazione del debito
Vai a...

Banca Mondiale e Fondo Monetario ammettono: la nuova iniziativa non garantisce una via di uscita dalla crisi del debito. Sdebitarsi lancia un appello per il G8 di Genova per la cancellazione al 100%

DOSSIER: VERSO GENOVA 2001

Una coalizione di organizzazioni italiane laiche e religiose, del volontariato, della cooperazione, ambientaliste, sindacali e della società

civile, unite nel chiedere che un miliardo di persone possano iniziare il nuovo millennio libere dal fardello del debito.
Come? Con la cancellazione del debito per i paesi più poveri e fortemente indebitati. Una cancellazione del debito che comprenda: il debito insostenibile, cioè il debito i cui interessi non possono essere pagati senza imporre un peso insopportabile sulla parti più povere delle popolazioni (questa è la situazione, ad esempio, che si crea quando la spesa per il servizio del debito – interessi + più rate di restituzione del capitale - è più grande o dello stesso ordine di grandezza delle spese per i servizi primari, sanità ed educazione di base); il debito che, in termini reali, è già stato ripagato; il debito che si è formato a causa di investimenti non produttivi, come nel caso di politiche e progetti concepiti in modo errato o di acquisto di armi; il debito odioso e quello contratto da regimi repressivi.
Altre informazioni sulla campagna — in inglese — sul sito www.jubilee 2000uk.org

Comittee for the Abolition of the Third World Debt

http://users.skynet.be/cadtm/

Banca mondiale, FMI, WTO: ne abbiamo abbastanza!

cliccando 9

Riforma della Banca Mondiale

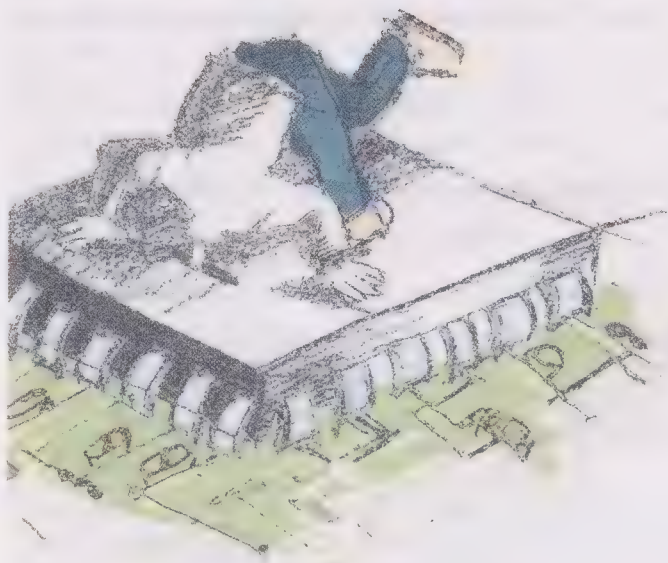
Campagna mondiale di informazione e sensibilizzazione sulle attività della Banca Mondiale e sulle conseguenze sociali ed ambientali dei progetti finanziati nei paesi in via di sviluppo. I promotori puntano alla riforma dell'istituto secondo i principi dello sviluppo compatibile ed equo e in base alle necessità delle comunità locali.

Campagna per la riforma della Banca Mondiale

www.unimondo.org/cbm/

L'Italia è rappresentata da uno dei 24 Direttori del Consiglio Esecutivo della Banca mondiale, che approva i finanziamenti e le politiche della

Banca mondiale. È un ruolo di grande importanza e per questo l'opinione pubblica, i parlamentari, le forze sociali, le organizzazioni non governative hanno diritto di essere informati sulle decisioni prese e partecipare attivamente alla loro formulazione. La Campagna pertanto lavora per fornire gli strumenti necessari per un controllo democratico delle attività della Banca mondiale, e per un ruolo attivo del nostro paese in sostegno alle misure di riforma.

Fine????!!!!!

Bibliografia

(realizzata e ampliata su un nucleo assemblato da Pino Blasone)

AA.VV., *Postpoesia. Testi e interventi sulla poesia postmoderna*, ILA Palma, 1987.

AA.VV., *L'immaginario mutante. La nuova narrativa «di genere» attraverso il Cyberpunk e il NeoNoir*, Synergon, 1997.

AA.VV., *Sangue Sintetico*, Pequod, 1999.

AA.VV., *Tutti i denti del mostro sono perfetti*, Mondadori, 1997.

JEAN BAUDRILLARD, *Il delitto perfetto*, Raffaele Cortina, 1996.

JEAN BAUDRILLARD, *Il sogno della merce* (antologia di testi), Lupetti, 1987.

JEAN BAUDRILLARD, *L'altro visto da sé*, Costa & Nolan, 1992.

JEAN BAUDRILLARD, *Simulacres et simulation*, Galilie, 1981 (non tradotto in italiano).

JEAN BAUDRILLARD, *Simulacri e fantascienza*, in *La fantascienza e la critica*, a cura di Luigi Russo, Feltrinelli, 1980.

JAMES G. BALLARD, *La mostra delle atrocità*, Bompiani, 1995.

JAMES G. BALLARD, *Crash*, Rizzoli, 1990.

JAMES G. BALLARD, *L'isola di cemento*, Anabasi, 1995.

GRETCHEN BENDER e TIMOTHY DRUCKERY (*a cura di*), *Tecnocultura. Visioni, Ideologie, Personaggi*, Apogeo, 1996.

FRANCO BERARDI (*a cura di*), *Cyberpunk. Gli autori del cyberpunk*, Synergon - A/Traverso, 1989.

FRANCO BERARDI, *Politiche della mutazione. Immaginario cyberpunk nel passaggio paradigmatico*, Synergon - A/Traverso, 1991.

FRANCO BERARDI, *Mutazione e cyberpunk. Immaginario e tecnologia negli scenari di fine millennio*, Costa & Nolan, 1994.

FRANCO BERARDI e FRANCO BOLELLI, *60/90, dalla psichedelia alla telepatica*, Synergon - A/Traverso, 1992.

HAKIM BEY, *Via Radio. Saggi sull'Immediatismo*, ShaKe, 1995.

HAKIM BEY, *T.A.Z.*, ShaKe, 1993.

HAKIM BEY, *The Information War*, Ctheory, 1995.

PINO BLASONE, *La narrativa cyberpunk in Italia*, su Frigidaire nn. 161, 162 e 163 del 1994.

PINO BLASONE, *Alice cibernetica*, Synergon, 1992.

DANIELE BROLLI (*a cura di*), *Cavalieri elettrici*, Theoria, 1994.

DANIELE BROLLI (*a cura di*), *Cuori elettrici. Antologia essenziale del cyberpunk*, Einaudi, 1996.

PAT CADIGAN, *Corpo virtuale*, Mondadori, 1998.

PAT CADIGAN, *Mindplayers*, ShaKe, 1996.

LOU CAMERON, *Cybernia*, Mondadori, 1973.

GIANNI CANOVA (*a cura di*), *Nirvana. Sulle tracce del cinema di Gabriele Salvatores*, Zelig, 1996.

FRANCO CARLINI, *Chips & salsa. Storie e culture del mondo digitale*, Manifestolibri, 1995.

ANTONIO CARONIA, *Il cyborg. Saggio sull'uomo artificiale*, Theoria, 1985.

ANTONIO CARONIA, *Il corpo virtuale. Dal corpo robotizzato al corpo disseminato nelle Reti*, Muzzio, 1996.

PETER CARRAVETTA e PAOLO SPEDICATO (*a cura di*), *Postmoderno e letteratura. Percorsi e visioni della critica in America*, Bompiani, 1984.

REMO CESERANI, *Raccontare il postmoderno*, Bollati Boringhieri, 1997.

GIORGIO CONCATO, *L'angelo e la marionetta. Il mito del mondo artificiale da Baudelaire al ciberspazio*, Moretti & Vitali, 1996.

PINA D'ARIA, *Flatline Romance*, Synergon, 1993.

PINA D'ARIA, *Ucronia Techno-Glad*, Synergon, 1994.

GIANNI DE MARTINO, *C'è Dioniso al Videotel*, su TempOrali n. 4/5 del 1990.

VANNI DE SIMONE, *La leggenda dei fantasmi*, Synergon, 1992.

VANNI DE SIMONE, *CyberPass*, Synergon, 1994.

GILLES DELEUZE e FELIX GUATTARI, *Mille piani. Capitalismo e schizofrenia*, De Agostini, 1988.

MARK DERY, *Velocità di fuga*, Feltrinelli, 1998.

PHILIP K. DICK, *Le tre stimmate di Palmer Eldritch*, Sellerio, 1996.

PHILIP K. DICK, *Blade Runner*, Fanucci, 1996.

PHILIP K. DICK, *I simulacri*, Fanucci, 1997.

PHILIP K. DICK, *Mutazioni*, Feltrinelli, 1997.

PHILIP K. DICK, *La svastica sul sole*, Editrice Nord, 1993.

GIOVANNI FILORAMO, *Il risveglio della gnosi ovvero diventare dio*, Laterza, 1990.

LEONORE FLEISCHER, *The Net. Intrappolanta nella Rete*, Bompiani, 1996.

EVELYN FOX KELLER, *Vita, scienza & cyberscienza*, Garzanti, 1996.

FRANZISKO, *Cuori solitari*, Contagio Cyb, 1991.

FRANZISKO, *Notte da lupi*, Contagio Cyb, 1992.

FRANZISKO, *Il colonnello, i siluri e altre storie*, Kontagio Autoproduzioni, 1994.

WILLIAM GIBSON, *Aidoru*, Mondadori, 1997.

WILLIAM GIBSON, *Neuromante*, Editrice Nord, 1986.

WILLIAM GIBSON, *La notte che bruciammo Chrome*, Mondadori, 1993.

WILLIAM GIBSON, *Tre romanzi cyber (Giù nel cyberspazio, Monna Lisa Cyberpunk, Luce virtuale)*, Mondadori, 1996.

WILLIAM GIBSON e BRUCE STERLING, *La macchina della realtà*, Mondadori, 1992.

FABIO GIOVANNINI, *Cyberpunk e splatterpunk. Guida a due culture di fine millennio*, DataNews, 1992.

RENATO GIOVANNOLI, *Scienza della fantascienza*, Bompiani, 1991.

DONNA J. HARAWAY, *Manifesto cuborg. Donne, tecnologie e biopolitiche del corpo*, Feltrinelli, 1995.

IHAB HASSAN, *The Dismemberment of Orpheus. Toward a Postmodern Literature*, The University of Milwaukee Press, 1971 (non tradotto in italiano).

ALDOUS HUXLEY, *L'isola*, Mondadori, 1995.

ALDOUS HUXLEY, *Il mondo nuovo - Ritorno al mondo nuovo*, Mondadori, 1991.

HANS JONAS, *Lo gnosticismo*, Società Editrice Internazionale, 1973.

CARL G. JUNG, *Psicologia e religione*, Boringhieri, 1979.

CARL G. JUNG, *Aion: ricerche sul simbolismo del si*, Boringhieri, 1982.

CARL G. JUNG, *Psicologia e alchimia*, Boringhieri, 1981.

KREMO, *Dispersore di Terra*, Kipple Officina Libraria, 1997 (due volumi).

KREMO, *Il Grande Tritacarne*, Kipple Officina Libraria, 1999.

TIMOTHY LEARY (*a cura di*), *Caos e Cibercultura*, Apogeo, 1995 (con interventi di Burroughs e Gibson).

PIERRE LIVY, *Le tecnologie dell'intelligenza. L'avvenire del pensiero nell'era informatica*, Synergon - A/Traverso, 1992.

PIERRE LIVY, *L'intelligenza collettiva. Per un'antropologia del cyberspazio*, Feltrinelli, 1996.

JEAN-FRANGOIS LYOTARD, *Il postmoderno spiegato ai bambini*, Feltrinelli, 1987.

TOM MADDOX, *Halo*, Phoenix, 1996.

TOMAS MALDONADO, *Reale e virtuale*, Feltrinelli, 1992.

OSCAR MARCHISIO, *Marketing Killer*, Multhipla, 1993.

OSCAR MARCHISIO, *La stanza mnemonica*, Synergon, 1995.

LORENZO MIGLIOLI, *Hitler-Warhol Experience*, Synergon, 1994.

AKIRA MISHIMA, *Bambole*, Fanucci, 1996.

AKIRA MISHIMA, *Overminder il sognatore*, Fanucci, 1998.

PIERGIORGIO NICOLAZZINI (*a cura di*), *Cyberpunk*, Editrice Nord, 1994.

VINCENT OMNIAVERITAS, *La nuova fantascienza*, su Alphaville n. 1 del 1992.

FERNANDA PIVANO (*a cura di*), *Poesia degli ultimi americani*, Feltrinelli, 1973.

RUDY RUCKER, *Transreal*, WCS Books, 1991 (non tradotto in italiano).

RUDY RUCKER, *Software. I nuovi robot*, Phoenix, 1995.

RUDY RUCKER, *Le formiche nel computer*, Fanucci, 1996.

RUDY RUCKER, *Luce bianca*, Bompiani, 1996.

RUDY RUCKER, Peter L. Wilson, Robert A. Wilson (a cura di), *Strani attrattori. Antologia di fantascienza radicale*, ShaKe, 1996.

GIORGIO SANGIORGI, *Dissolvenza*, su Futuro Europa n. 14 del 1996.

ROBERT J. SAWYER, *Killer on-line*, Editrice Nord, 1995.

RAFFAELE SCELSI (a cura di), *Cyberpunk Antologia*, ShaKe, 1990.

JOHN SHIRLEY, *Il nuovo noir*, ShaKe, 1997.

BARBARA SOMMARIVA e GIORGIO M. SCHIAVINA, *Gambling*, Synergon, 1993.

MAFALDA STASI, *God save the Cyberpunk*, Synergon, 1993.

BRUCE STERLING, *Matrice Spezzata*, Schismatrix, 1985.

BRUCE STERLING (*a cura di*), *Mirrorshades. L'antologia della fantascienza Cyberpunk*, Bompiani, 1994.

BRUCE STERLING, *Isole nella Rete*, Fanucci, 1995.

BRUCE STERLING, *Artificial Kid*, Fanucci, 1996.

BRUCE STERLING, *Atmosfera mortale*, Bompiani, 1995.

BRUCE STERLING, *Oceano*, Perseo Libri, 1991.

BRUCE STERLING, *Cronache del basso futuro*, Mondadori, 1995.

BRUCE STERLING, *Fuoco Sacro*, Fanucci, 1997.

Tiziana Terranova, *Corpi nella Rete. Interfacce multiple, cyberfemminismo e agorà telematiche*, Costa & Nolan, 1996.

Roberto Terrosi, *La filosofia del postumano*, Costa & Nolan, 1997.

Nicoletta Vallorani, *Dream Box*, Mondadori, 1997.

Gianni Vattimo, *La fine della modernità*, Garzanti, 1985.

Jumpy Velena, *Annihilate this week*, Synergon, 1993.

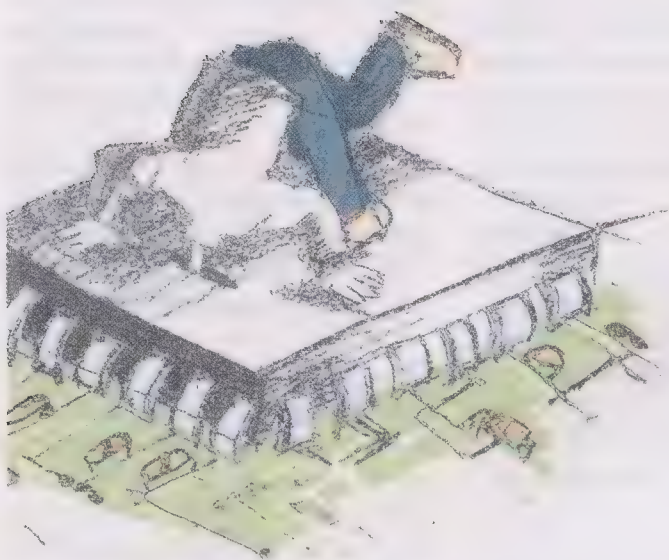
Nando Vitale e Roberto Callipari, *Immagini dal cyberspazio*, Stampa Alternativa, 1993.

Don Webb, *Il rumore di una porta che si apre*, in *Saggezza stellare*, a cura di D. M. Mitchell, Einaudi, 1997.

Benjamin Woolley, *Mondi virtuali*, Bollati Boringhieri, 1993.

Elimire Zolla, *Uscite dal mondo*, Adelphi, 1992.

Navigare tra le parole

~

È la cosiddetta *tilde*; simbolo grafico spesso inserito all'interno di un indirizzo Internet.
Per digitarlo basta tenere premuto il pulsante *Alt* della tastiera e contemporaneamente digitare il numero 126 dal tastierino numerico.

@

È la chiocciolina inserita all'interno degli indirizzi di posta elettronica. Si legge *at*, dall'inglese, *presso*.

Accesso remoto

In genere è qualsiasi accesso, attraverso linea telefonica o dedicata, ad un computer remoto (ossia distante, lontano).
In Windows è la procedura che serve per accedere ad Internet.

Account

Letteralmente significa *accredito*. Avere un account significa essere in grado di accedere alla Rete. L'account è fornito dal provider.

Alias

Nel linguaggio dei surfisti, è il nome di fantasia o lo pseudonimo (detto anche *nickname*) con cui si riconosce un utente Internet. Per esempio se Francesco Rossi ha un indirizzo e-mail gibbone@altavista.it, gibbone sarà il suo alias.

Altavista

www.altavista.com
È uno dei più importanti motori di ricerca: indicizza milioni di pagine Web. È anche un provider.

America on line

www.aol.com
È il più importante provider degli Stati Uniti e del mondo: ha milioni di abbonati.

Animazione

Si identificano così tutte le immagini in movimento realizzate al computer. È uno degli elementi più utilizzati per le rappresentazioni multimediali, soprattutto nei cd-rom. Nelle presentazioni Web, vengono scarsamente utilizzate perché molto lente da caricare, anche se attualmente si stanno diffondendo alcuni software (come *Flash*) destinati proprio alla creazione di animazioni integrabili con le pagine Web.

Antivirus

È il programma che ha la funzione di riconoscere e neutralizzare i virus informatici. Quando si naviga in Rete è indispensabile munirsi di un antivirus aggiornato: se si considera che Internet mette in comunicazione milioni di computer sparsi in tutto il mondo, risulta evidente il rischio di un «contagio», soprattutto quando si scaricano dalla Rete dei file.

Ecco alcuni siti di antivirus:
www.datafellows.com
www.mcafee2b.com
www.symantec.com

Applet
È il nome dei piccoli programmi creati in Java, che servono per animare le pagine Web.

Articolo
Messaggio di posta elettronica spedito ad un newsgroup e leggibile da tutti i partecipanti alla discussione.

ASCII
Codice universale per lo scambio delle informazioni (*American Standard Code for Information Interchange*) tra computer anche con diversi sistemi operativi: ad esempio, un file ASCII creato da un Macintosh è leggibile anche da un tradizionale IBM e viceversa.
Tutti i messaggi di posta elettronica sono scritti in caratteri ASCII.

ASCII Art
Disegni che, utilizzando i caratteri ASCII, ornano i messaggi di posta elettronica.
Qualche esempio di ASCII art si può trovare a questi indirizzi:
www.chaco.com/lists
http://pcheise1.mathematik.tu-muenchen.de/~heise/ASCII/index.html

At
Vedi @.

Attached (file o document)
File allegato ad un messaggio di posta elettronica, che giunge contemporaneamente alla lettera e può essere di molti tipi (testo, audio, immagini etc.).

Avi
Formato di file video prodotto dalla Microsoft per la realizzazione di sequenze digitali. È un formato molto ingombrante: in genere si preferisce il formato MPEG.

Baco
Vedi *Bug*

Banner
Immagine pubblicitaria (letteralmente «striscione») presente sulle pagine Web.

Baud
Unità di misura della velocità di comunicazione dei modem. I primi modem avevano una velocità di 1200 Baud, oggi siamo arrivati a 56.000.

BBS
Acronimo di *Bullettin Board System*.
È un sistema informatico, sviluppatosi prima di Internet ma ancora utilizzato, che permette agli utenti di comunicare via modem tra

lorò, scambiarsi file o informazioni, senza che i computer siano collegati contemporaneamente.

Beta

La versione beta di un programma è quella messa in circolazione tra gli utenti prima della definitiva commercializzazione, al fine di testare l'eventuale esistenza di difetti (*bachi*).

Bookmark

Dall'inglese, segnalibro.
È la directory del browser in cui vengono memorizzati gli indirizzi Web, al fine di rendere più veloce la consultazione futura del sito. Il bookmark diventa così una rubrica personalizzata di indirizzi Internet con tutti i siti preferiti (nel browser Explorer il bookmark è chiamato *Preferiti*). Può essere anche diviso per argomenti e in sottodirectory.
Da questo termine si sta diffondendo sempre di più in italiano il verbo *bookmarkare*, per significare l'inserimento di un sito nel proprio bookmark personale.

Body

È il testo della lettera, il *corpo* del messaggio di posta elettronica.
Vedi anche *Subject* e *Signature*.

Browser

Dall'inglese *sfogliatore*. È il programma che si usa per navigare in Internet.
Inizialmente i browser permettevano di visualizzare solo testi senza immagini: oggi, dopo l'avvento del World Wide Web, i browser permettono di leggere anche elementi multimediali come immagini, video, suoni etc.
I due browser più importanti attualmente in uso sono Internet Explorer della Microsoft e Netscape Navigator.

Bug

Dall'inglese, insetto. È un errore del programma che ne determina il cattivo funzionamento. Il termine ha una curiosa origine: i primi grossi calcolatori erano spesso vittime dell'intrusione di insetti all'interno della macchina che ne determinavano il malfunzionamento.
Per individuare bug all'interno del programma le case produttrici di software mettono in distribuzione gratuita le versioni beta: chi trova il baco viene a volte anche premiato.
Spesso accade, invece, che il bug venga scoperto dopo la commercializzazione del prodotto: in questi casi, alcune case produttrici mettono online delle *patch* scaricabili gratuitamente dal proprio sito, che permettono il corretto funzionamento del programma. La prassi, benchè non esattamente rispettosa degli utenti, è ormai uno standard.

Cache

Ha due significati:

1. È quella speciale memoria del processore nella quale sono copiati le istruzioni e i dati che vengono maggiormente utilizzati. I dati prelevati dalla cache sono caricati più velocemente anche rispetto a quelli memorizzati nella memoria centrale RAM.
2. È quella directory all'interno della quale i browser conservano le pagine Internet visitate, così che in futuro possano essere lette molto più velocemente senza attendere il caricamento dall'host.

All'interno della cache vi è dunque traccia di tutte le navigazioni fatte dall'utente: in alcuni casi può essere utile ripulirla (quando è troppo piena e dunque rallenta le prestazioni del browser, quando si vuole nascondere l'accesso ad alcuni siti «poco consueti» etc.). Il metodo più semplice è cancellare materialmente il contenuto della directory, che in Internet Explorer è chiamata *Internet Temporary Files* (sottodirectory di C:/WINDOWS), e in Netscape *Cache* (C:/programmi/Netscape/Users/NomeUtente). Attenzione: va cancellato il contenuto della directory, non la directory stessa!

Canale

Sito collegato alle procedure *push*, che consentono agli utenti di ricevere informazioni direttamente senza ricercarle.
Nei motori di ricerca il Canale è una sezione monografica che contiene informazioni e link a siti sull'argomento.

Cd-rom

Acronimo di *Compact Disc-Read Only Memory*. È un supporto informatico di sola lettura, che può contenere fino a 650 MB di memoria.

Chat

Dall'inglese, chiacchierare. È la conversazione attraverso, o al tempo di, Internet. Si parla digitando le parole sulla tastiera che viaggiano sulla Rete fino ad arrivare all'interlocutore. È necessario avere un programma specifico per le chat: il più diffuso è ICQ, il più antico è il MIRC. I programmi più recenti permettono di chattare anche a voce (ad esempio, Buddy Phone).

Client

È un programma o un computer predisposto per interagire con un altro programma o computer chiamato server. Il browser è un client dei server Web. Un programma di posta elettronica è il client di un server di posta elettronica.

Conferenza

Luogo in cui si discute di un determinato argomento. È sinonimo di:

forum, mailing list, newsgroup. Originariamente il termine era riferito solo ai newsgroup.

Connessione

Collegamento tra computer per lo scambio di dati.
In senso più ampio, è la procedura che permette il collegamento ad Internet.

Cookie

Letteralmente «biscottino»; è un file di testo inviato ad un browser da un sito visitato. Attraverso questo file è possibile per il gestore del sito controllare la provenienza dell'accesso, la frequenza dello stesso, il tipo di risorse consultate. I cookie sono strumenti di marketing che permettono di *profilare* gli utenti di un determinato sito: la loro liceità è dubbia in quanto l'utente medio non sa di essere sostanzialmente spiato quando naviga.
Informazioni utili si trovano a questo indirizzo: www.cookiecentral.com

Crack

È il mezzo con cui, illecitamente, si aggirano le protezioni predisposte dai programmatori per impedire che utenti non autorizzati utilizzino i loro programmi senza corrispondere il compenso.
Di solito la crack consiste in un numero seriale o in un programma che rimuove la richiesta di codici di controllo. Le crack sono facilmente reperibili su Internet.

Cronologia

È la parte di memoria del computer dentro la quale si conservano gli indirizzi delle pagine Web che vengono visitate durante la navigazione, così da poter ricostruire a ritroso il percorso fatto.

Cybercafé

Locale pubblico che mette a disposizione dei propri clienti computer connessi ad Internet in modo che questi possano navigare.

Cyberspazio

È Internet. La parola ha origine letteraria in quanto fu coniata da W. Gibson che, nel suo romanzo «Neuromante», ne fornì la prima definizione: «Un'allucinazione vissuta consensualmente ogni giorno da miliardi di operatori legali, in ogni nazione, da bambini a cui vengono insegnati i concetti matematici… Una rappresentazione grafica di dati ricavati dai banchi di ogni computer del sistema umano. Impensabile complessità. Linee di luce allineate nel non spazio della mente, ammassi e costellazioni di dati. Come luci di una città, che si allontanano».

Demo

Versione di un software commerciale destinata ad essere distribuita gra-

tuitamente tra gli utenti affinchè questi possano valutarne le caratteristiche prima di acquistarlo.
Le versioni Demo di un programma sono in genere incomplete, ossia private di alcune funzioni, oppure sono temporizzate, e dopo un po' di tempo smettono di funzionare.

DNS

Acronimo di Domain Naming System. È il sistema di indirizzamento distribuito che traduce i nomi di dominio in indirizzi IP. Chiariamo meglio.
In Internet ogni singolo computer connesso alla Rete è individuato da un numero univoco detto indirizzo IP. Ogni sito è, invece, individuato da un nome di dominio univoco a cui è associato un indirizzo IP.
Al sito www.simone.it corrisponde, ad esempio, l'indirizzo IP 151.22.23.89
Il DNS converte il primo nel secondo permettendo all'utente di raggiungerlo senza indicare al browser l'indirizzo IP.
In sostanza il DNS è un computer che contiene un database di domini associati ai corrispondenti indirizzi IP.

Dominio

È l'indirizzo Web che segue www.
Il dominio dell'URL www.simone.it è simone.it

Download

In Internet è l'operazione che permette di prelevare un file da un computer remoto e salvarlo sul proprio computer. Può farsi il download di file di testo, di immagini, sonori ma anche di interi programmi.
Vedi anche *Ftp*.

DVD

Acronimo di *Digital Versatile Disk*.
Nuovo tipo di supporto, simile al cd-rom, ma che permette di memorizzare una maggiore quantità di dati. Attualmente sono in commercio DVD con film e video, che stanno sostituendo sempre più le tradizionali videocassette.

E-book

Dall'inglese, libro elettronico. Si intende qualsiasi tipo di libro disponibile per intero su Internet. Originariamente gli e-book erano messi a disposizione del pubblico gratuitamente, in formato .txt o .html
Attualmente gli editori si stanno interessando sempre più al fenomeno, diffondendo le prime forme di libri elettronici editi da case editrici. Per la lettura ottimale degli e-book si stanno diffondendo anche dei palmari digitali forniti di particolari software.

E-commerce

Vedi *Commercio elettronico*.

E-mail
Dall'inglese, electronic mail (posta elettronica). È una delle più importanti applicazioni Internet, ed ha contribuito in maniera determinante al successo della Rete (molti utenti Internet non navigano, ma usano giornalmente la posta elettronica per motivi di lavoro o personali).
Con la posta elettronica si ha la possibilità di spedire messaggi anche lunghi e con allegati file, ad altri utenti connessi alla Rete, al costo di una telefonata urbana in qualsiasi parte del mondo essi siano spediti.
La gestione della posta elettronica avviene tramite alcuni appositi programmi come Eudora, Outlook, Pegasus, Activemail. Netscape Communicator ha un programma di posta integrato nel browser.

Emoticon
Dall'inglese emotion + icon. Sono le cosiddette «faccine», realizzate con i caratteri ASCII: servono a evidenziare lo stato d'animo di chi scrive o sdrammatizzare il senso di alcune parole, così come l'intonazione della voce può dare un significato diverso alla frase che si è pronunciata.
Ad esempio la faccina :-) significa «sono contento» (se si gira il libro di 90° in senso orario, si può vedere un viso stilizzato sorridente).
:-(significa, invece, «sono triste».
;-) è una strizzatina d'occhio ironica.
8-) significa «porto gli occhiali».
Un elenco di faccine si può trovare a questo indirizzo:
http://pcheise1.mathematik.tu_muenchen.de/~heise/ASCII/ascii/emoticons

Eudora
È uno dei più famosi programmi di posta elettronica, per Pc e Macintosh. È possibile scaricare una versione demo a questo indirizzo: www.eudora.com

Explorer
Vedi *Internet Explorer*.

E-zine
Dall'inglese, *electronic magazine*. Si intendono in generale le riviste online distribuite gratuitamente ed esclusivamente sulla Rete.
In realtà devono distinguersi le e-zine che vengono distribuite attraverso la posta elettronica, dalle web-zine che invece vengono pubblicate sul Web.
Inizialmente avevano vita brevissima, nascevano e morivano in poco tempo; attualmente, invece, l'editoria online sta diventando sempre più stabile e, grazie alle entrate pubblicitarie, sono sempre più diffuse le pubblicazioni Web che per contenuti e durata fanno concorrenza alle riviste cartacee.

Faccina

Vedi *Emoticon*.

FAQ

Acronimo di *Frequently Asked Question* (domande poste frequentemente).
Sono elenchi di domande con le relative risposte che vengono poste dai frequentatori di un sito o di un newsgroup. Prima di porre una domanda è dunque bene leggere le Faq così da evitare di infastidire l'interlocutore con domande già poste.

File di firma

Vedi *Signature*.

Flame

Dall'inglese, fiamma, insulto. È così chiamato il messaggio ritenuto particolarmente offensivo, volgare o polemico inviato ad utenti o a newsgroup in Rete. Assolutamente da evitare.

Flash

Programma della Macromedia (www.macromedia.com) utilizzato per creare animazioni e grafica da utilizzare nelle pagine Web. Le pagine create con Flash possono essere visualizzate solo attraverso un browser fornito di un apposito plug-in che si scarica automaticamente quando si incontra per la prima volta un sito in Flash.

Form

Dall'inglese, *modulo*. Spesso all'interno dei siti sono inseriti dei form che l'utente deve compilare per inviare richieste o chiedere informazioni. Esempio di form è quello in cui si inserisce il proprio indirizzo di posta elettronica per iscriversi ad una mailing list.

Forum

Sono le discussioni che permettono agli utenti di Internet di scambiarsi informazioni o pareri su un argomento.
Vedi anche *Newsgroup*.

Freemail

Casella di posta elettronica offerta gratuitamente da molti siti Web. L'iniziativa, lanciata da Hotmail, è stata portata avanti anche da altri come Katamail, Libero, Yahoo!
Il vantaggio delle freemail sta, oltre che nella gratuità, anche nella possibilità di poter consultare la propria posta da qualsiasi computer, bastando collegarsi al sito dove essa è collocata e digitare il proprio identificativo (User Id) e la propria password.

Freeware

Software messo a disposizione degli utenti di Internet gratuitamente.

FTP

Acronimo di *File Transfer Protocol*, protocollo di trasferimento di file

utilizzato in Internet con il quale un utente può prelevare un copia del file originale che si trova su un computer remoto.
I siti FTP sono migliaia e possono contenere qualsiasi tipo di file. Ne è un esempio ftp.tucows.com

Geocities
È stato il primo a regalare 20 Mega di spazio Web a tutti i navigatori in cambio di un piccolo banner pubblicitario.

Grafica ascii
Vedi *Ascii art*.

Guest book
Dall'inglese, libro degli ospiti. È quella sezione del sito che permette ai visitatori di lasciare traccia del loro passaggio, inserendo il loro nome ed un commento sul sito. Serve spesso al webmaster per monitorare gli accessi e raccogliere i pareri del pubblico.

Hacker
È la persona molto competente in materia di software e di reti.
Il termine è impropriamente usato per definire i criminali informatici.

Header
Dall'inglese, intestazione. È la parte di un messaggio di posta elettronica, o di un pacchetto di dati, che contiene informazioni circa la sua provenienza e la sua destinazione.

Home page
È il nome della pagina iniziale di un sito Web.

Host
È il nome con cui si indica qualsiasi computer che permette agli utenti di entrare in Rete e di comunicare con altri computer.

HTML
Acronimo di *Hyper Text Markup Language*. È il linguaggio con cui sono scritte le pagine Web.

HTTP
Acronimo di *Hyper Text Transfer Protocol*. È il protocollo che permette la trasmissione delle pagine Web.

ICQ
Famoso programma israeliano di chat che permette di dialogare in tempo reale con altre persone collegate in Rete.

Indirizzo e-mail
È la casella postale di un utente.
È composto da uno user name (o user ID) seguito dalla chiocciolina @, e dal dominio dell'host (in genere, il provider) sul quale risiede materialmente la casella di posta. Ad esempio, nell'indirizzo di posta elettronica, gibbone@altavista.it

lo user name dell'utente è *gibbone* (probabilmente, uno pseudonimo), mentre altavista è il dominio del provider; .it identifica la nazione (Italia) in cui risiede la casella di posta.

Indirizzo IP

Ad ogni computer collegato ad Internet corrisponde un indirizzo IP (ed uno solo) che permette di identificarlo e distinguerlo da ogni altro. L'indirizzo IP è rappresentato da una sequenza di numeri separata da punti come ad esempio: 151.22.23.89

Input

Immissione nel computer di informazioni e dati provenienti da diverse fonti. Dispositivi di input possono essere la tastiera, il mouse, lo scanner.

Internet

Sviluppatasi a partire dagli anni '80, è la più grande Rete mondiale (praticamente infinita) di interconnessione tra computer che utilizzano lo stesso protocollo di comunicazione (TCP/IP). Oggi Internet collega decine di milioni di utenti sparsi in tutti i paesi del mondo: la sua diffusione è stata dovuta soprattutto all'avvento del World Wide Web che consente di trasmettere non solo testi scritti ma anche immagini e suoni.

Tra le numerose altre applicazioni di Internet bisogna ricordare la posta elettronica, i newsgroup (gruppi di discussione) e le chat (chiacchierate telematiche).

Internet Explorer

Browser prodotto dalla Microsoft e distribuito gratuitamente con le più recenti versioni di Windows per contrastare la diffusione di Netscape Navigator.
Presenta il vantaggio di integrarsi perfettamente con il sistema operativo Windows.

Intranet

Rete chiusa che utilizza lo stesso protocollo di Internet (TCP/IP). Si tratta di reti che possono collegare anche computer molto lontani tra loro (collocati anche in diverse nazioni), protette dall'intrusione di utenti esterni.
Vengono utilizzate soprattutto all'interno di grandi aziende per permettere una migliore comunicazione interna.

IP Address

Vedi *Indirizzo IP*.

Ipertesto

Tipo di testo scritto che permette una lettura interattiva e non sequenziale.
In un documento realizzato con una modalità ipertestuale, i conte-

nuti non sono, infatti, sistemati in sequenza come in un libro tradizionale (cioè uno dopo l'altro, dal primo all'ultimo capitolo), ma a blocchi di contenuti chiamati nodi (che possono contenere testi scritti, immagini, suoni, filmati), legati tra loro dai cosiddetti *link*.
Questo modo di organizzare le informazioni rifiuta uno dei meccanismi portanti della lettura tradizionale, la sequenzialità: leggere un ipertesto significa, infatti, partire da un punto senza sapere dove effettivamente si potrà arrivare. Non a caso al normale concetto di lettura, si sostituisce in riferimento agli ipertesti quello di navigazione.

Java
Linguaggio di programmazione molto utilizzato nelle applicazioni Web.

Javascript
Linguaggio di scripting molto utilizzato nelle presentazioni Web, per la realizzazione di documenti interattivi ed effetti speciali.
Si differenzia dal Java che è molto più complesso ed è un linguaggio di programmazione, utilizzato cioè per la creazione di programmi.

Link
È la parola, l'immagine che è collegata ad un'altra risorsa della Rete o di un ipertesto.
In genere, in Internet il link collega ad altri siti in qualche modo attinenti all'argomento che si sta trattando.

Lista
Vedi *Mailing list*.

Login
È utilizzato con due significati diversi. Il primo indica l'intera procedura di accesso ad un sistema remoto.
Il secondo indica l'identificativo dell'utente utilizzato insieme alla password, per accedere ad un sistema remoto.

Logout
È la procedura con cui si esce da un terminale a cui si era connessi. Spesso si usa anche il termine logoff.

Lycos
www.lycos.it
Motore di ricerca particolarmente potente creato nel 1994. Il nome deriva da una famiglia di ragni chiamata Lycosa.

Mail
In inglese, posta. Messaggio di posta elettronica.
È sinonimo di e-mail.

Mail bombing
In inglese, bombardamento di posta.

Si intende per mail bombing quella pratica di mandare molti messaggi ad uno stesso indirizzo di posta elettronica allo scopo di arrecare fastidio o danno.
Esistono molti programmi che agevolano il mail bombing: il più famoso si chiama Kaboom.

Mailbox
Dall'inglese, casella postale. È la casella in cui un utente riceve la posta elettronica. Tecnicamente è una certa quantità di spazio sul server riservata dal provider all'utente.

Mailing list
Sistema che permette ad un gruppo di utenti di scambiare messaggi di posta elettronica su uno stesso argomento. I messaggi sono spediti ad un unico indirizzo che inoltra i messaggi a tutti gli iscritti alla lista.
Iscriversi ad una mailing list è molto facile: basta inviare una lettera di iscrizione al server che gestisce la lista (in qualsiasi momento si potrà uscirne, inviando un messaggio di *unsubscribe*).
Esistono mailing list su tutti gli argomenti possibili. Potete trovarne un elenco a questi indirizzi:
www.egroups.com
www.onelist.com
Esiste anche un motore di ricerca per mailing list: www.listz.com

Metamotore
È un motore di ricerca che effettua ricerche su più motori di ricerca contemporaneamente. Vedi ad esempio www.all4one.com

Mirror
Dall'inglese, specchio. È la copia di un intero sito o di un archivio. Viene fatta sia per renderlo disponibile off line (su cd-rom) sia per renderlo accessibile presso un altro indirizzo qualora quello principale abbia accessi tali da renderlo eccessivamente affollato.

Modem
Da MOdulatore DEModulatore. Periferica che permette il collegamento del computer ad Internet, convertendo le informazioni digitali in un formato idoneo ad essere trasmesso attraverso le linee telefoniche.

Moderatore
È la persona a cui spetta il compito di controllare che lo scambio di messaggi in una mailing list o in un newsgroup avvenga nel rispetto delle regole della lista o del gruppo. Le regole sono raccolte in un regolamento chiamato policy.
In alcuni casi il moderatore ha anche il compito di dirigere e stimolare la discussione, nonché poteri sanzionatori.

Mosaic
Il primo browser grafico per Internet sviluppato dal National Center for Supercomputing Applications dell'università dell'Illinois. Talmente famoso da diventare sinonimo di World Wide Web.

Motore di ricerca
È un sito che contiene un archivio di pagine Web. L'archivio è interrogabile da parte degli utenti o attraverso l'uso di parole chiave (Altavista, Hot Bot etc.) o attraverso la consultazione di indici sistematici (Yahoo!, Virgilio etc.).

MP3
Abbreviazione di MPEG1-Layer3. In origine il termine era riferito all'algoritmo che codifica file audio e video in formato digitale compresso garantendo la stessa resa audio di un CD e una dimensione dieci volte più piccola.
La tecnica di compressione si basa sulla eliminazione di tutti i suoni non udibili dall'orecchio umano che occuperebbero, in ogni caso, spazio. Ormai è lo standard per lo scambio della musica in Rete al punto tale che i file musicali sono chiamati direttamente MP3.
Il loro utilizzo è associato a programmi, chiamati MP3 grabber, che convertono in formato digitale i brani contenuti in un CD audio permettendo agli utenti di scambiarsi musica liberamente attraverso programmi come Napster e Gnutella.

Napster
www.napster.com
Famoso programma che permette di rintracciare e scaricare file MP3 messi a disposizione dagli utenti. Odiatissimo dalle case discografiche che hanno intentato anche un'azione legale, vincendola.

Netiquette
Contrazione di Net ed Etiquette. È l'insieme delle regole di comportamento che è bene seguire quando si utilizza Internet. Rappresentano la base del saper vivere in Rete.
Ecco alcune regole:
- mai mandare file allegati a messaggi, se non richiesti;
- non utilizzare mai firme in calce ai messaggi che siano superiori alle quattro righe;
- scrivere in MAIUSCOLO equivale ad URLARE;
- i messaggi di posta elettronica devono essere scritti in formato ASCII puro (senza utilizzare caratteri strani, anche se eleganti).

Esistono regole specifiche per le mailing list (raccolte nelle cd. policy) e per i newsgroup.

Netscape
Nome della casa produttrice di software famosa per il suo Communi-

cator, il browser che contende il campo a Internet Explorer.

Net surfer
È il navigatore che girovaga per i siti per il solo gusto di navigare.

Newsgroup
Gruppo di discussione pubblico dedicato ad un argomento specifico. I messaggi sono inviati ad un news server che si preoccupa di smistarli. I messaggi sono letti attraverso un programma specifico molto spesso integrato nei browser. Esistono circa ottantamila gruppi di discussione, divisi in gerarchie. La gerarchia dei gruppi italiani è la it. Alcuni siti permettono di leggere i newsgroup dal Web, ad esempio:
www.mailgate.org
www.globalnews.com

Newsletter
Dall'inglese, notiziario.
È un messaggio di posta elettronica che il gestore di un sito invia a tutti i frequentatori abituali che hanno chiesto di essere informati. I siti commerciali, ad esempio, usano le newsletter per diffondere le proprie offerte commerciali e promuovere i nuovi prodotti.

Newsreader
Dall'inglese, lettore di news. È il programma utilizzato per consultare i newsgroup.

Nickname
Dall'americano, nomignolo. È il nome, l'identità, che ogni utente assume in Rete.

Off line
È lo stato di qualsiasi dispositivo o programma quando non è collegato ad Internet o è spento.

Off line browser
È un programma che permette di navigare i siti precedentemente scaricati dalla Rete senza essere collegati ad Internet.

On line
È lo stato di qualsiasi dispositivo o programma quando è collegato ad Internet o è acceso.

Plug and Play (PNP)
È una caratteristica dei sistemi operativi Windows che riconoscono da soli le periferiche hardware collegate al computer in modo da agevolare l'utente nella installazione.

Plug in
Dall'inglese, inserire la spina. Programmi che integrano i browser per aumentarne le potenzialità, permettendo la visualizzazione di file multimediali che utilizzano formati particolari. Ormai sono strumenti necessari per navigare in quanto la maggioranza dei siti ha contenuti altrimenti non fruibili.

I *plug in* più diffusi sono: Real Player, Flash Player, Shockwave Player.

POP
Acronimo di *Point Of Presence*, dall'inglese punto di presenza. È un punto di accesso alla Rete offerto da un provider: in sostanza, è il numero telefonico che il modem deve comporre per l'accesso alla Rete.
I Pop sono distribuiti geograficamente su tutto il territorio nazionale.

POP3
Acronimo di *Post Office Protocol 3*. Protocollo utilizzato per prelevare la posta elettronica da una mailbox.

Portale
Sito Internet che vuole essere una porta di ingresso alla Rete. Ricco di informazioni, notizie e link. In sostanza è la pagina da cui un navigatore inizia a navigare.

Provider
Dall'inglese, fornitore. È la società o l'ente che fornisce il collegamento ad Internet attraverso i suoi POP. Molto spesso, oltre alla connessione, il provider fornisce servizi aggiuntivi quali, ad esempio, posta elettronica, accesso ai newsgroup, helpdesk.

Post
Messaggio inviato ad un newsgroup.

Postare
Inviare un messaggio in un newsgroup. La parola deriva dal fatto che i messaggi nei newsgroup si chiamano in gergo post.

Posta elettronica
La risorsa più utilizzata di Internet. È un sistema di invio e ricezione di messaggi in rete.

PPP
Acronimo di *Point to Point Protocol*, protocollo punto a punto. È il protocollo di trasmissione che permette di accedere ad Internet attraverso una normale linea telefonica.

Proxy server
È un computer collegato alla Rete messo a disposizione dal provider agli utenti. Il proxy server memorizza le pagine più richieste dagli utenti in modo che possano essere scaricate direttamente dal proxy, senza accedere ad Internet e quindi risparmiando tempo.

Quicktime
È un programma creato dalla Apple, attraverso il quale è possibile visualizzare filmati in formato mov. Il programma è utilizzato anche come plug-in del browser.

Real Audio
Formato di riferimento per lo streaming audio, leggibile solo se si ha Real Player.

Real Player
Programma realizzato dalla Real che permette lo streaming audio e video, ossia la possibilità di ascoltare o vedere il contenuto di un file, man mano che viene scaricato dalla Rete, senza doverlo necessariamente salvare sul proprio computer.
Il programma è scaricabile gratuitamente da Internet, anche se la procedura non è affatto intuitiva. Partendo dal sito www.real.com nella sezione dell'home page *Top Free Downloads*, bisogna cliccare su Free Realplayer 8 beta. Nella pagina successiva cliccare sul link *RealPlayer 8 Basic beta* per avviare la procedura di download del programma. Una volta scaricato il file, bisognerà installarlo sul proprio computer.

Realtà virtuale
Particolare tipo di simulazione realizzata al computer che consente di dare sensazioni visive e tattili, simili a quelle reali.
Viene utilizzata soprattutto nei giochi, dove dotato di particolari guanti e casco, in piedi o seduto, il giocatore può simulare combattimenti con o senza armi, guidare astronavi o aeroplani, toccare oggetti o persone inesistenti.

Remoto (computer)
È il computer situato all'altro capo del collegamento.

Reply
Funzione dei programmi di posta elettronica che permette di inviare un'e-mail in risposta ad un precedente messaggio ricevuto.

Resettare
Spegnere e riaccendere il computer. In genere si ricorre a questo rimedio estremo quando il sistema si blocca e non risponde più ai comandi.
Si può resettare il computer premendo l'apposito pulsante posto sul case, vicino a quello dell'accensione, oppure premendo contemporaneamente Ctrl+Alt+Canc sulla tastiera.

Rete
Viene così spesso identificata Internet, in italiano.

Ricerca avanzata
Nell'ambito di una ricerca effettuata su un motore di ricerca, è la modalità che permette di definire meglio l'oggetto dell'indagine e restringere il campo dei risultati.

Ring
Vedi *Web ring*.

Rimbalzo
È ciò che succede quando viene spedita un'e-mail che per qualsiasi motivo non può giungere a destinazione: ritorna, ossia rimbalza di nuovo al mittente.

Ring
Vedi *Web ring*.

Risoluzione
Misura la qualità e la definizione di un'immagine o di un suono.

Router
È un computer che ha il compito di instradare messaggi tra una rete locale e una rete ad area più larga. Ad esempio i computer di un'azienda collegati in Rete tra loro, possono accedere ad Internet attraverso un router.

Scanner
Periferica di input che consente di acquisire una immagine stampata o un testo per trasformarli in un file. Lo scanner funziona utilizzando la stessa tecnica della fotocopiatrice: un fascio di luce percorre l'immagine e lo scanner la codifica in una sequenza di bit.

Scannerizzare
In gergo utilizzare uno scanner per trasformare una immagine in un file. Utilizzati, con lo stesso significato «scannare», «scannerare», «passare allo scanner».

Scaricare
Prelevare un file da un sito Internet o da una BBS. Con lo stesso significato è molto utilizzato downloadare.

Scheda madre
È la piastra in cui sono alloggiati tutti i componenti hardware del computer.

Schermata
Ciò che appare sul monitor di un computer.

Scompattare
Riportare un file compresso alla sua dimensione originale.

Script
Comandi impartiti ad un programma attraverso comuni file di testo che sono interpretati ed eseguiti direttamente.

Scrollare
Dall'inglese to scroll, srotolare. È l'azione con cui si fa scorrere, verso l'alto o il basso, una schermata.

Server
È il computer o il programma, connesso alla Rete, che fornisce servizi a tutti gli altri computer o programmi, chiamati client.

Service provider
Vedi *Provider.*

Shareware
Software che può essere liberamente scaricato da Internet o da una BBS. L'utente ha a disposizione un certo periodo di tempo per valutarlo, scaduto il quale deve corrispondere all'autore una piccola ricompensa.

Shockwave
Programma della Macromedia (www.macromedia.com) utilizzato per arricchire le pagine Web di elementi interattivi e animazioni. Gli elementi interattivi e le animazioni sono visibili solo se il proprio browser è dotato del plug-in Shockwave player.

Signature
È la firma che chiude un messaggio di posta elettronica. La Netiquette impone che non superi le quattro righe.

Slash
È il simbolo «/» utilizzato per comporre gli indirizzi Internet. Molto spesso è confuso con «\» il cd. *backslash* utilizzato nella sintassi dos.

Smiley
Vedi *Emoticons*.

SMTP
Acronimo di *Simple Mail Transport Protocol*. È il protocollo utilizzato per il trasporto della posta.

Snail mail
Dall'inglese, posta lumaca. E il nome con cui si indica, nel gergo, la posta normale; quella, per intenderci, che si imbuca.

Spam
Marchio di una carne in scatola ancora distribuita in Inghilterra. In Internet indica la posta non richiesta a contenuto pubblicitario.

Spamming
È l'inoltro di molti messaggi di posta elettronica, di solito a contenuto pubblicitario, ad un numero rilevante di utenti. È considerato una grave violazione della netiquette. La parola deriva da una marca di carne in scatola molto famosa in Inghilterra per la sua scarsa consistenza alimentare. È un mistero come dalla carne in scatola si sia passati alle e-mail.

Splittare
Dall'inglese, dividere. Neologismo, significa dividere, separare in più parti. Di solito si splittano i file allegati alle e-mail e i messaggi quando sono troppo grossi.

Streaming
Dall'inglese flusso. È una tecnica che permette di trasmettere via Internet suoni, immagini che sono riprodotti sul computer dell'utente durante il trasferimento stesso, sen-

za bisogno di aspettare il download del file.

Subject
In un messagggio di posta elettronica è l'indicazione dell'argomento del messaggio. La netiquette consiglia di metterne sempre uno che sia breve e immediatamente indicativo del contenuto del messaggio.

Subscribe
Dall'inglese, iscriversi. È il comando attraverso il quale ci si iscrive ad una mailing list.

Surfista
Vedi *Web surfer*.

SVGA
Acronimo di *Super Video Grafics Adapter*. È un adattatore video che converte in immagini i flussi di bit elaborati dalla scheda madre. Permette una risoluzione di almeno 800 × 600 Pixel.

Sysop
Contrazione da System Operator. È l'amministratore di un sistema informatico o di BBS. In gergo, è utilizzato anche lo scherzoso Sysoppo o Sysoppa.

TAT
Tariffa a tempo in base alla quale è possibile calcolare il costo di una telefonata in base alla sua durata (si paga non più a scatti ma in base ai secondi di conversazione). Secondo molti osservatori questo sistema di pagamento come pure la precedente TUT (tariffa urbana a tempo), rappresenta il maggior limite alla diffusione di Internet nel nostro paese.
Per stimolare l'accesso ad Internet, molti provider offrono oggi formule FLAT.

TCP/IP
Acronimo di *Trasmission Control Protocol-Internet Protocol*. È il protocollo universale utilizzato nella trasmissione di dati su Internet.

Teleconferenza
È una conferenza tra persone fisicamente lontane, svolta utilizzando le moderne tecnologie. I partecipanti si vedono e parlano tra loro utilizzando la Rete e delle telecamere digitali. Se la connessione non è ottimale, possono realizzarsi sfasamenti tra la voce e le immagini.

Telelavoro
Vengono così identificate tutte le nuove forme di lavoro a distanza che sfruttano reti telematiche. Dal proprio computer ci si collega al computer che si trova sul luogo di lavoro, portando avanti così le proprie mansioni comodamente da casa.

Telematica
Termine che nasce dalla fusione di telecomunicazione e informatica, e identifica tutte le possibili applicazioni dell'informatica ad una rete di telecomunicazioni.
Una delle prime forme di applicazione telematica fu il VideoTel. Oggi con la diffusione di Internet, la telematica è diventata di facile accesso per tutti i possessori di PC.

Telnet
Applicazione di Internet che permette di interrogare un computer remoto in emulazione di terminale, sfruttandone tutte le risorse.
È una delle applicazioni di Internet meno note, in quanto non può essere gestita dai normali browser grafici, ma è anche una delle più utili dal momento che interrogando il computer remoto in emulazione di terminale si possono effettuare complesse ricerche in archivi posti su server distanti migliaia di chilometri.
Alcuni servizi telnet sono pubblici, in altri casi per poter accedervi è necessario registrarsi per ottenere la password.

Terminale
È così chiamato ogni computer collegato ad una rete.

Thread
Sono così chiamati, all'interno di un newsgroup, i gruppi di messaggi relativi ad uno stesso soggetto (domande, risposte, ulteriori risposte etc.).

Tiff
Acronimo di *Tagged Image File Format*, formato di file usato per memorizzare immagini ad alta qualità. È un formato molto pesante, utilizzato per scambiare file tra PC e Macintosh.

TUT
Tariffa Urbana a Tempo che consentiva di calcolare il costo di una telefonata in base agli scatti. Oggi è stata sostituita dalla TAT.

Upgrade
Dall'inglese, aggiornamento. Si definisce così l'aggiornamento di un programma che si fa scaricando i file da Internet.

URL
Acronimo di *Uniform Resource Locator* (Identificatore uniforme di risorse). È l'indirizzo delle pagine Web (ognuna di esse ne ha uno). Un URL è composto da diversi elementi: il protocollo o lo specifico tipo di risorsa (Http, Ftp, Gopher), il nome del server che si intende raggiungere, il percorso del documento all'interno del server.
Ad esempio, l'URL http://www.simone.it/index1.htm, fa riferimento all'indirizzo della home

page del sito delle Edizioni Simone.

User ID

Dall'inglese, identificativo di utente (viene anche definito *user name*). È il nome con il quale il provider identifica un utente. Insieme alla password costituisce la carta di identità telematica che un utente ha in Internet.

User name

Vedi *User ID*.

Velocità di trasmissione

È la velocità con la quale il modem invia e riceve dati. Un modem ad alta velocità non necessariamente velocizza la connessione: infatti, è necessario che anche l'altro modem con il quale si è collegati abbia le stesse caratteristiche. Un modem a 33.600 baud ad esempio, che comunichi con uno a 14.400, lavorerà necessariamente a 14.400.

VGA

Standard grafico *Virtual Grapics Array*, utilizzato per monitor. Permette di visualizzare 256 colori.

Videoconferenza

Vedi *Teleconferenza*.

Virgilio

www.virgilio.it

È il più importante motore di ricerca italiano.

Virus

Piccoli programmi che si infiltrano abusivamente dentro un sistema, causandone malfunzionamenti o addirittura il blocco.

Internet è un eccezionale veicolo di contagio da virus in quanto mette in contatto tra loro milioni di computer. Occorre dunque fare attenzione a ciò che si preleva dalla Rete (soprattutto ai file eseguibili) dotandosi in ogni caso di un buon ed aggiornato programma antivirus.

Voice over IP

Telefonia via Internet. La voce, convertita in bit, viaggia attraverso la rete e giunge al destinatario.

Il programma di telefonia via Internet più famoso è Iphone.

WAV

È il formato dei file sonori. La musica può essere acquisita attraverso il microfono dal computer che la convertirà in formato digitale creando un file la cui estensione è, appunto, wav. Il formato wav è stato per anni lo standard della musica in Internet, in tempi più recenti è stato sostituito dal formato MP3.

WEB

Letteralmente la tela, quella del ragno. È quel che resta, nel linguaggio comune, di World Wide Web: la tela sparsa per il mondo. Ormai sinonimo di Internet.

Webcam
Da Web Camera (telecamera web). È una piccola telecamera connessa al proprio computer che permette di trasmettere immagini via Internet. Essenziale per utilizzare i programmi di chat video.
Molto di moda sono le webcam piazzate in località interessanti o curiose. Un sito da visitare è www.earthcam.com

Webmaster
È il gestore di un sito Web.

Webradio
È la radio che trasmette sfruttando la Rete.
È vista come la nuova frontiera della libertà radiofonica in quanto consente a chiunque di trasformarsi in emittente radiofonica e di diffondere programmi.

Web ring
Dall'inglese, anello web. È un insieme di siti sullo stesso argomento, collegati tra loro in una struttura circolare, un anello appunto. Chi capita su uno di questi siti viene portato a visitare anche gli altri, secondo un ordine prestabilito oppure secondo una sequenza casuale.
Seguire un web ring è un sistema molto divertente per navigare.
Un elenco di web ring è a questo indirizzo www.webring.org

Web surfer
Nel gergo di Internet, sono gli utenti esperti delle Rete che sanno navigare con dimestichezza.

Webtv
Dispositivo, realizzato nel 1995 da Steve Perlman, che permette di navigare in Internet utilizzando un televisore.

Webzine
Vedi *E-zine*

Winamp
www.winamp.com
È uno dei più diffusi programmi utilizzati per ascoltare la musica attraverso il computer.
Oltre che per ascoltare i CD musicali, è utilizzato per ascoltare i file MP3.

Windows
È il nome del più famoso sistema operativo, realizzato dalla Microsoft.

Winzip
È la versione Windows del programma di compressione dati Zip.

Word processor
È così chiamato il programma di videoscrittura, quello cioè che permette di creare e stampare file di testo.
Il Word è il famoso programma di videoscrittura che gira sotto Windows.

World Wide Web

È un'applicazione che grazie all'uso di un particolare protocollo (HTTP) permette di gestire documenti ipertestuali e multimediali. Con il WWW, che è piacevole e di facile utilizzazione, Internet ha avuto il suo definitivo successo mondiale.

WWW

Vedi *World Wide Web*.

Yahoo

Nome di uno dei più importanti motori di ricerca.

L'indirizzo è www.yahoo.com, www.yahoo.it, la versione italiana.

Zip

1. Nome dall'algoritmo utilizzato per la compressione dei file, creato da Philip Katz.

Lo Zip è stato inizialmente sviluppato per il DOS e poi utilizzato anche nelle macchine Macintosh.

2. Viene così identificato un dispositivo simile al floppy disk, ma molto più capiente, utilizzato per la memorizzazione dei dati.

Sommario

Ricerca avanzata

SEGUI QUESTE ISTRUZIONI PER ABBONARTI A TISCALI NET.

PRINCIPALI PARAMETRI DI CONFIGURAZIONE			
DNS Primario	195.130.224.18	SMTP Server	smtp.tiscalinet.it
DNS Second.	195.130.225.129	POP Server	pop.tiscalinet.it
Dominio	tiscalinet.it	News Server	news.tiscalinet.it

- Un accesso a 56k o fino a 128k ISDN.
- Una casella di posta elettronica.
- 20 Mb di spazio per il tuo sito web privato o aziendale.

L'esempio riportato si riferisce all'installazione e alla configurazione dei software presenti nel sistema operativo Windows 95/98.

a) INSTALLAZIONE MODEM.
Se hai già provveduto a installare il modem passa al punto B; altrimenti:
1) seleziona dal menù "Avvio" **Impostazioni/Pannello di Controllo;**
2) fai doppio click sull'icona **modem** e segui la procedura guidata Windows.

b) INSTALLAZIONE DEL DRIVER DI ACCESSO REMOTO.
Se non hai provveduto a installare il driver di Accesso Remoto:
1) entra nel **Pannello di Controllo** e fai doppio click sull'icona **Installazione Applicazioni**, apparirà la finestra Installazione Applicazioni;
2) seleziona la cartella **Installazione di Windows;**
3) seleziona la voce **Comunicazioni** e premi sul pulsante **Dettagli**;
4) seleziona la voce **Accesso Remoto** cliccando sul Check Box alla sinistra dell'icona, quindi premi su **OK**, apparirà la finestra precedente Installazione Applicazioni;
5) premi nuovamente su **OK**, Windows provvederà all'installazione del driver.

c) CREAZIONE DI UNA NUOVA CONNESSIONE.
Per creare una nuova connessione con Accesso Remoto:
1) fai doppio click sull'icona **Risorse del Computer** (posizionata nel desktop di Windows 95/98), si aprirà la finestra Risorse del Computer;
2) fai doppio click sull'icona di **Accesso Remoto**, si aprirà la finestra di Accesso Remoto;
3) fai doppio click sull'icona **Crea Nuova Connessione**, si aprirà la finestra Crea Nuova Connessione;
4) inserisci i dati richiesti seguendo le istruzioni riportate all'interno della finestra Crea Nuova Connessione;
5) al termine delle impostazioni clicca sul pulsante **AVANTI**;
6) nella finestra Crea Nuova Connessione inserisci il numero di telefono relativo al POP più vicino (per averlo chiama il Numero Gratuito **800.91.00.91**) poi premi il pulsante **AVANTI**.
L'inserimento dei settaggi è terminato.
7) Clicca sul pulsante **FINE** della finestra.

d) CONFIGURAZIONE DEL DRIVER DI ACCESSO REMOTO.
Per configurare l'Accesso Remoto:
1) clicca col tasto destro del mouse sopra l'icona **Connessione**, apparirà un menù a tendina;
2) clicca col tasto sinistro del mouse su **Proprietà**, apparirà la finestra relativa ai tipi di server;
3) clicca su **Impostazioni TCP/IP**;
4) nella finestra Impostazioni TCP/IP specifica il DNS di Tiscali Net come da tabella "Principali parametri di configurazione".

e) CONFIGURAZIONE DEL BROWSER INTERNET EXPLORER 4.X E SUPERIORI.
1) Dal menù principale seleziona la voce Strumenti, Opzioni Internet, si aprirà la finestra Opzioni Internet;
2) seleziona la voce **Esplorazione** e inserisci nel campo Indirizzo: **http://www.tiscalinet.it**
Per configurare un altro browser passa al punto successivo.

f) CONFIGURAZIONE DEL BROWSER NETSCAPE.
1) Seleziona dal menù principale la voce **Modifica, Preferenze** e si aprirà la finestra Preferenze;
2) attiva l'opzione **Home page** (seconda scelta) e inserisci nel campo Indirizzo: **http://www.tiscalinet.it**

g) PRIMO COLLEGAMENTO.
Hai terminato l'installazione.
Ora per collegarti:
1) clicca sull'icona **Risorse del Computer/Accesso Remoto**;
2) clicca sull'icona Connessione e spostala sul Desktop di Windows 95/98;
3) fai doppio click sull'icona **Connessione**; apparirà la finestra di Connessione.

Qui inserisci:
UserID: tiscali
Password: freenet
quindi clicca **Connetti**.
Una volta collegato vai alla pagina www.tiscalinet.it/attivasubito e attiva il tuo abbonamento compilando il modulo on line dopo aver inserito il codice di attivazione:

4vesselibri2001 - freenet

AREA LOCALE	TELEFONO
L'AQUILA	0862.560000
POTENZA	0971.380000
REGGIO CALABRIA	0965.840000
NAPOLI	081.3630000
BOLOGNA	051.7160000
TRIESTE	040.4700000
ROMA	06.43400000

AREA LOCALE	TELEFONO
GENOVA	010.4800000
MILANO	02.30900000
ANCONA	071.2600000
CAMPOBASSO	0874.320000
TORINO	011.5280000
BARI	080.2500000
CAGLIARI	070.4600000

AREA LOCALE	TELEFONO
PALERMO	091.5600000
FIRENZE	055.5390000
BOLZANO	0471.380000
PERUGIA	075.6200000
AOSTA	0165.580000
VERONA	045.2790000
TRENTO	0461.414243

ASSISTENZA TECNICA PRIMA ATTIVAZIONE
800 91.00.91
Servizio Clienti
tutti i giorni dalle 9.00 alle 22.00

ASSISTENZA
http://assistenza.tiscalinet.it
Tel. 070.46046 dalle 9.00 alle 22.00

Per la prima attivazione chiama il capoluogo più vicino a te.
On line trovi il nodo della tua città al seguente indirizzo:
www.tiscalinet.it/abbonamenti/puntiaccesso

TISCALI VOISPRING. DA OGGI USI INTERNET PER TELEFONARE GRATIS.
ATTIVA SUBITO IL TUO ABBONAMENTO A TISCALI NET E CHIEDI VOISPRING ALL'INDIRIZZO www.voispring.com

TISCALINET.it

Istruzioni CD VuVuVù

Il CdRom può essere visualizzato con qualsiasi computer dotato di browser Internet Explorer 4 o superiore o Netscape 4 o superiore con risoluzione video 800 × 600

Dopo l'inserimento del CD-ROM nel lettore, il programma viene eseguito automaticamente, nel caso ciò non avvenisse:

in ambiente Windows:
1) fare doppio clic sull'icona Risorse del Computer
2) fare doppio clic sull'unità lettore di CD-ROM (normalmente D:)
3) fare doppio clic sul file Autorun.exe

in ambiente Macintosh:
1) fare doppio clic sull'icona del CD-ROM
2) fare doppio clic sul file Autostart

Il tuo bookmark sempre aggiornato!
Controlla la sezione "aggiornamenti" sul CD Rom:
un team è sempre al lavoro per segnalarti le novità.

V19

internet • cyberunderground

internet • cyberunderground

La Beat Generation ci ha fornito le quattro vie della rivoluzione giovanile della quale fu profeta Herbert Marcuse: l'Antiletteratura, l'Antiarte, l'Antipolitica e la Mistica.
L'autore ha qui inteso andare oltre la Rete di Superficie e verificare, con rapidissimi salti, le strutture della filosofia sotterranea per far sì che chiunque possa conoscere il fervido mondo del cyberunderground, fatto di meraviglie, miscele esplosive, coniugazioni alchemiche, ma soprattutto di soluzioni geniali. Questo cyberlibercolo, attraverso balenanti messaggi, Url, documenti originali, testi antologici, foto, disegni, bibliografie, link, è dedicato a tutti coloro che, giovani e vecchi, vogliano addentrarsi senza paura nelle acque dell'Oceano profondo di Internet col coraggio che fu proprio del nostro avo mediterraneo, il mitico CyberUlixes.

Cosa contiene questo libro:

1 - **Antiletteratura**
2 - **Antiarte**
3 - **Misticismo**
4 - **Antipolitica**

E in più il CD Rom con il bookmark, il Kit di Tiscali per il collegamento gratuito ad Internet e molto altro ancora.

TISCALI NET

Ipertesti Simone V19

Questo volume, sprovvisto del talloncino a fronte, è da considerarsi copia fuori commercio come da normativa vigente, mentre il solo numero costituisce prova d'acquisto.

ISBN 88-244-9740-3

L. 20.000
€ 10,33